МАЛАЯ КНИГА ЗНАНИЙ

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Литературно-художественное издание, предназначено для лиц старше 18 лет.
В соответствии с Федеральным законом №436 от 29 декабря 2010 года маркируется знаком «18+».

КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

МАЛАЯ КНИГА ЗНАНИЙ

Санкт-Петербург
Студия 101
2020

Титры

Авторы: Джастин Акилли и Эдди Уэбб.
Редактор и составитель предметного указателя: Женевьева Подлески.
Художественный руководитель: Рич Томас.
Дизайн и вёрстка: Рон Томпсон.
Иллюстраторы: Кристофер Шай, Майкл Гайдос, Марк Джексон, Винс Лок, Джон Кобб, Билл Сенкевич, Тим Брэдстрит, Джон Дж. Мат, Гай Дэвис, Кен Мейер — мл.
Разработка бланка персонажа: Крис «Mr. Gone» Лиланд.
Координатор по работе с сообществом: Шейн Дефрист.
Особая благодарность: Аарону Воссу за доработку таблицы оружия, Иэну А. А. Уотсону за бесстрашную переводческую деятельность, Дейву Пулу и CCP Web Team за организацию открытой части разработки и всему сообществу B20 за тестирование игры и огромное количество столь желанных нам отзывов.

Благодарности

Джастину «Равнос-кадабра» Акилли за то, что пять раз переехал ради четырёх кампаний за один год.
Ричу «Давайте придумаем по ходу» Томасу за то, что нажал на курок «Кикстартера».
Итану «Проклятье обновлено» Скемпу за то, что вернулся к разработке оборотней к 20-й годовщине.
Эйлин «Госпоже заданий» Майлз за то, что Итан не забывал, с какой стороны у бутерброда масло.
Кэю «Голому медведю» Шиферу за лучшую тактику на переговорах.
Мэтью «Однажды были Тремер» Сандерсону за то, что трудным путём научился не лезть к малкавианину с Истинной Верой.
Алану «Шлюшке Белых Волков» Орру за практику второй древнейшей профессии.
Рафаэлю «Спам-ловушке» Гротти за то, что доставал Джастина из мусорки.

Русское издание

Руководство проекта: Александр Ермаков.
Перевод: Елена Сальникова.
Редактура: Анастасия «Хима» Гастева, Ирина Истомина-Башкатова.
Техническая редактура: Александр Ермаков.
Корректорская работа: Ирина Башкатова.
Адаптация дизайна: Александр Ермаков и Мария «Марэн» Шемшуренко.
Вёрстка: Мария «Марэн» Шемшуренко.
Координация клубов и маркетинг: Алексей Черняк.
Помощь в работе над русскоязычным изданием: Артём «Gray» Бельянский, Константин Смыков, Ольга Уткина, Александр Чуприн.

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры, являющиеся художественным произведением. Имена, персонажи, места, события и все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов, выполняют сугубо развлекательную функцию, используются в вымышленных обстоятельствах и не могут расцениваться как реальные. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или умершими) является удивительным совпадением.

Все права защищены. Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав является незаконным и влечёт уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.

© 2020 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recordingor otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.

White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.

Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.

The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes. All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.

White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.

Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011.

Перевод © ООО «Студия 101», 2020.

Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com.

Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.

Издатель ООО «Студия 101», http://www.studio101.ru.

Поддержка на русском языке: http://www.karlmunchausen.ru.

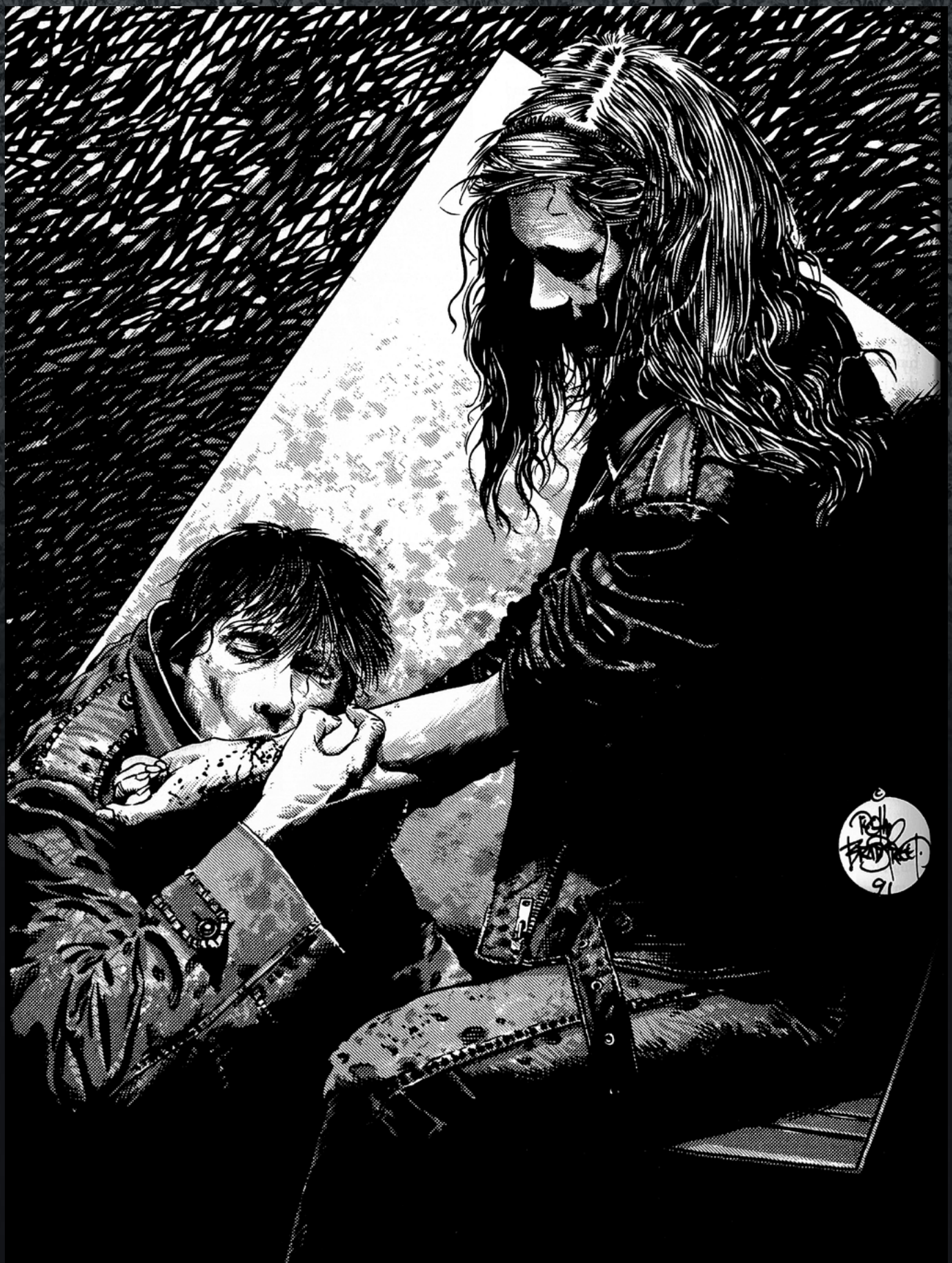
КЛАССИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА

ВАМПИРЫ

МАСКАРАД

Содержание

Введение	5
Глава первая: Титулы	9
Глава вторая: торговля долгами	31
Глава третья: Сородичи и технологии	45
Глава четвёртая: Мир Тьмы	57
Приложение	71


©
91

Введение

Работать над этой книгой было интересно.

Когда я начинал придумывать «Вампиры: Тёмные Века» в далёком 1997-м, книги писались совсем не так, как сейчас, во времена открытой разработки. Мне приходила идея, мой менеджер её одобрял, я составлял набросок, писатель разворачивал его в текст, арт-директор и дизайнер красиво оформляли, и книга попадала к вам в руки.

Теперь всё иначе. Я и разработчик, и писатель, и при этом постоянно слежу за открытым каналом связи с теми, кто будет использовать созданные мной материалы. Мне больше не приходится нести текст в офис, чтобы шесть недель ждать его выпуска, надеясь, что он кому-нибудь понравится. Теперь мы с вами вместе проходим весь путь шаг за шагом. Так были созданы «Вампиры: Маскарад. Классические правила» (далее — B20, потому что это чертовски долго выговаривать), и так же мы хотим поступать впредь.

Например, когда я показал набросок главы о титулах, то получил неожиданно широкий отклик. Игрокам не понравились правила, связанные с социальным положением. Они посчитали, что правила делают титулы какими-то однобокими, плохо отражают привилегии носителя, зато порождают странные явления вроде внезапной пропажи игральных костей из пула проверки, когда Архиепископ говорит: «Ты больше не паладин». Пуф! Игральные кости исчезли вместе с титулом.

Благодаря обратной связи от игроков я отказался от этих правил.

Книга есть книга. Её объём и содержание ограничены. Конечно, я считаю, что эта книга хороша и содержит множество удачных и интересных идей для «Вампиров», но всё-таки в ней всего около 40000 слов и 70 страниц. Если включить все обсуждения, которые велись на White Wolf Blogs, в комментариях, на форумах и в разных социальных сетях, где мы рассказываем о разработке, объём бы составил 320000 слов. Это уже близко к книге B20, в которой почти 600 страниц.

Что я пытаюсь этим сказать? Если вам нравятся материалы этой книги или просто интересно обсуждать «Вампиров», присоединяйтесь к открытой разработке. С вашей помощью у меня получится именно та книга, которую вы хотите. Я смогу работать с группой креативных и проницательных игроков, а вы будете знать, почему я принимаю те или иные решения, а не просто брать то, что даёт вам издатель. Это очень хорошая система.

Множество отличных идей возникло, когда я показывал черновой материал или просто обсуждал игру; мне хотелось бы все их уместить здесь. Если вам интересен круговорот идей, если у вас есть новые материалы для хроники или новые концепции персонажей и завязки для конфликтов, поделитесь ими с нами! Даже если они не войдут в официальное издание, вы наверняка вдохновите кого-то ещё или найдёте вдохновение сами. Разве не в этом прелесть игры?

Что внутри книги?

Обычно книга-компаньон, которая дополняет основную книгу правил, — своего рода режиссёрская версия материала, то, что не поместилось в книгу, а осталось лежать на монтажном столе. В этот раз, однако, управляющий и арт-директор «Трансмедиа» Ричард Томас не захотел так поступать. Он решил освободиться от старых привычек и ограничений, которые накладывала печать книги, притом что сейчас мы в основном распространяем цифровую версию и печатаем на заказ. В частности, он хотел отдать большую часть книги в руки игроков и по максимуму использовать преимущества открытой разработки.

Ещё Рич хотел, чтобы книга давала возможность выбора, перестановки, внесения изменений, чтобы каждая труппа могла сделать свою хронику личной и уникальной. В первом черновике был раздел о подстройке правил физических Дисциплин под разные стили игры, но после обсуждения с сообществом #v20 в Твиттере и яростными комментаторами с White Wolf Blogs стало ясно, что игроки хотят больше сочных подробностей о мире, который можно исследовать в процессе игры.

Так что я составил набросок, Рич и Эдди его утвердили, и мы вывесили его в сеть, чтобы получить обратную связь. Вы внесли свои предложения, мы прислушались к ним в процессе написания, и вот перед вами обзор финального, одобренного игроками материала.

Глава первая: сообщество здесь высказало своё мнение очень категорично, велев мне выкинуть правила ради более многочисленных и разнообразных титулов. Результатом стало изобилие титулов — от традиционных званий из двадцатилетней истории «Вампиров» до новых концепций и титулов, которые открывают интересные грани вампирского общества. В этой главе также приведены дополнительные материалы по редким фракциям для лучшего понимания существующих в них титулов.

Глава вторая: эта глава расширяет идею торговли долгами от практики, бытующей исключительно в Камарилье, до некоего межфракционного comme il faut, которое позволяет Проклятым ожидать определённого поведения от членов других фракций — а потом ненавидеть их, когда давшие обещание не сдержат своего слова. Описана система долгов и услуг, которыми Сородичи обожают обмениваться, и социальные последствия подобного обмена.

Глава третья: эту главу о Сородичах и технологиях было сложнее всего писать по двум причинам. Во-первых, тема слишком широка и ей можно посвятить отдельную книгу. Обзор того, насколько технологии изменились за 20 лет существования «Вампиров», — это огромный массив информации, не говоря уже о мнениях Сородичей по этому вопросу. Во-вторых, не нужно забывать об отношении вампиров к прогрессу: как правило, старейшины боятся технологий и презирают их, а неонаты хватаются за них в надежде получить преимущество. Однако и то, и другое почти очевидно, так что глава должна иногда обманывать ожидания, чтобы предлагать новые идеи и позволить Сородичам показать себя с новой стороны. В результате получилась глава с нестандартной структурой — скорее коллекция идей, чем последовательное раскрытие темы. А ещё в главе о технологиях анархи выходят из упадка ранних 2000-х.

Глава четвёртая: ещё одна часть книги, на которую невероятно сильно повлияла обратная связь от сообщества. Изначально я планировал сделать этакий обзор Мира Тьмы: пригоршня мест, которые призваны раскрыть основные темы «Вампиров» и, возможно, побудить персонажей игроков выбраться за пределы родного домена. В ответ обрушилась лавина комментариев: казалось, у каждого активного члена сообщества есть крутая идея места или просьба больше рассказать об их собственном регионе. Глава вдвое увеличилась в размерах. Ну и что? Покупатели книги сказали, чего они хотят, моя же задача — предоставить желаемое, не сорвав сроки выпуска.

Глава первая: Титулы

Чтобы покарать меня за отвращение к авторитетам,
судьба сделала авторитетом меня самого.

Альберт Эйнштейн

Вампиры — гордый и алчный народ. Внутри любой фракции, равно как и вне их, общественный договор между Сородичами требует соблюдения иерархии, и чем больше каинитов обитает в домене, тем сложнее система обязательств и взаимного подчинения.

В самом простом случае всей властью в домене обладает единственный вампир, который удерживает своё положение силой, хитростью или усердием. Титулы добавляют новые переменные в пирамиду власти и усложняют взаимоотношения между Сородичами. Что ещё важнее для самих вампиров, титул позволяет возвыситься над себе подобными, поскольку служит доказательством достижений или вклада в культуру домена.

Титулы — неотъемлемый элемент вампирского сообщества Мира Тьмы. Буйный Шабаш, вероломная Камарилья, жуткие Тал Махи Ра, беспокойные анархи — все они выражают через титулы основной мотив фракции, то, что внутри неё считается важным. Без титулов всё сообщество Проклятых превратится в горстку отдельных автархов, и ночь обернётся ещё большим хаосом. Для многих Сородичей важнее ощущения превосходства над другими вампирами лишь только сама кровь.

Смысл титулов

Новообращённых Сородичей зачастую приводит в недоумение сложная иерархия вампиров, а также её многовековая закостенелость. Для современных вампиров это ещё один штрих к ужасной картине их положения: правила и ритуалы жестоки, как в Средневековье, а права птенцов в большинстве доменов даже не упоминаются.

Для старейшин жёсткая социальная пирамида — наиболее естественный общественный строй. Потенциал Крови тех, кто прожил свои последние дни человеком в Тёмные века, и тех, кто был обращён в эпоху Просвещения, далеко не одинаков. Становление уравнивает бывших людей по полу, культуре и верованиям, однако нет более сурового предела возможностям вампира, чем его поколение. Сила Крови прекрасно сочетается с такими близкими старейшинам вещами, как божественное право и узаконенная деспотия. Хотите — считайте это предназначением: если каиниту суждено изменить общество Сородичей, значит, у него будут для этого и возраст, и власть. Титул — социальное проявление зова судьбы.

Анциллы занимают в войне поколений промежуточную позицию. Конечно, они уже не неонаты и обладают толикой власти, которую выделили им старейшины, а какой вампир с лёгким сердцем откажется от власти? С другой стороны, пока старейшины не собираются массово вымирать, положение анцилл немногим лучше, чем у большинства неонатов: возможность неограниченно копить богатство, кровь и власть для них закрыта и остаётся привилегией самых древних из каинитов.

Система титулов добавляет остроты опасному сплетению политических игр, войны поколений

и защиты личных доменов. Это одна из граней социального договора между Сородичами — бесконечного смертельного танца, привносящего в общество вампиров условный порядок, без которого их владениям не видать устойчивости и процветания. С незапамятных времён, когда Каин впервые утвердил Традиции, существовали правила. А правилам требуются те, кто будет их насаждать. Камарилья укрепляет общественный порядок; Шабаш стремится перестроить его в соответствии со своим видением. Современные идеи и технические навыки анархов, трансцендентный мистицизм инконну и кровавые таинства Тал Махи Ра — всё это нужно, чтобы обуздать буйство Зверя и эго младших Сородичей. Титулы подразумевают правила, а правила создают порядок. Всё остальное суть хаос и вечные муки.

От самого паршивого неоната, выполняющего обязанности Палача, и до наиужаснейшего Принца-мафусаила — у каждого вампира есть долг перед другим, место в иерархии относительно него и привилегии или обязанности, которые на него накладывает окаменелая система вампирских обычаев. Сообщество каинитов важнее, чем каждый из них по отдельности.

По крайней мере, Проклятые на это надеются.

Получение титула

Обычно Сородич получает титул по ходу событий в хронике — потому что заслужил его или потому что другой вампир навязал ему титул, желая увидеть, как тот публично опозорится. Титул может быть наградой или наказанием, призом или ответственностью. В любом случае с ним приходят обязанности и ожидания. Сородич будет носить титул до тех пор, пока соответствует его критериям и выполняет соответствующие обязанности перед другими вампирами. Или же к титулу может представить наставник (или соперник), если чувствует нераскрытый потенциал, который можно явить миру (или возможность унизить).

В игровых терминах Сородич, желающий получить титул, должен обозначить свои амбиции некими действиями по ходу хроники. У рассказчика есть три подхода к наделению персонажей игроков званиями, и он может применять любой в зависимости от того, как он видит роль этого титула в игре.

Пожалование: рассказчик решает, что вышестоящий Сородич наградил каинита титулом по итогам прошедших событий. Это характерный случай в хрониках, в ходе которых персонажи игроков выполняют задание Принца или Архиепископа или, например, шериф поручает им «приструнить этих зарвавшихся анархов». Титул существует столько, сколько считает нужным пожаловавший его персонаж, или пока обладатель достаточно компетентен или хитёр, чтобы его сохранять. Иногда прозорливый Сородич может удерживать титул даже дольше, чем пожаловавший его вампир сумел просуществовать. Тогда логика истории определяет критерии титула, и рассказчик может отозвать его (в контексте истории, конечно) при сюжетной необходимости. Персонаж может выплатить долг (см. главу 2) через присвоение титула. Такой фаворитизм — обычное дело среди Сородичей.

Развитие персонажа: титулы в чём-то похожи на статус и с разрешения рассказчика могут работать аналогично этому факту биографии (см. ниже). Игрок может приобрести титул за пункты опыта — по одному пункту опыта за каждый ранг титула. Это, однако, рискованное вложение, поскольку титулы отражают что-то, что другой Сородич в любой момент может объявить не соответствующим действительности. Возможность приобрести титул следует предоставлять только по итогам совершённых персонажем действий: Сородичей не объявляют Паладинами и Примогенами просто так. Рассказчику стоит давать получившим титул за пункты опыта Сородичам поблажки при испытании, которое они проходят, чтобы доказать, что они достойны его носить. В конце концов, они заплатили за эту привилегию ресурсом развития персонажа, а неудача в подтверждении титула может оказаться не менее важной для дальнейшего сюжета, чем успех. Не рекомендуется позволять персонажам носить титул в начале хроники (если только рассказчик не решит иначе).

Преимущество статуса: рассказчик может объединить функции статуса и титулов. В таком случае персонаж приобретает титул бесплатно, но он будет связан со статусом. Если Сородич теряет статус, то и титул пропадает вместе с ним. Такой подход добавляет в хронику элемент политической игры с высокими ставками и, кроме того, хорошо описывает распространённый среди Сородичей подход по принципу «Что полезного ты сделал для нас в последнее время?» Всегда найдутся амбициозные каиниты, которые втайне ожидают падения лидера и не упустят свою выгоду. Статус естественным образом превращается в обоюдоострый меч: вместе с сопутствующими новому положению почестями Сородич получает и обязанности. Такой меритократический подход годится не для всех доменов. В некоторых уголках мира обитают всеми почитаемые вампиры, которым ничего не приходится делать для поддержания своего статуса — достаточно напоминать о прошлых заслугах и почивать на лаврах.

Титулы как дополнение к статусу

Вампирское сообщество превозносит статус и свершения, поэтому не приходится удивляться, что владельцы титулов способны превращать эти симво-

лы своих достижений в дополнительные гирьки на весах общественного мнения. Сородич может воспользоваться титулом, чтобы получить преимущество к статусу — при условии, что его не смущает хвастовство связями и грубая игра.

Пример: *игрок тратит пункт воли. До конца сцены он имеет право добавлять к пулу проверок, на которые влияет преимущество статуса, не только показатель статуса, но и ранг титула персонажа. Провал такой проверки означает, что персонаж выставил себя подлизой или самодуром. Дополнительную информацию об использовании статуса в социальных проверках см. на стр. 123 основной книги правил.*

Создание новых титулов

Проклятые чрезвычайно трепетно относятся ко всему, что позволяет транслировать свою важность окружающим. Именно поэтому существует сложная структура фракций и кланов. И поэтому же вдобавок к известным по всему свету титулам в доменах может существовать сколько угодно местных. Например, в твердыне Шабаша на границе с территорией люпенов может быть распространён титул Охотника для тех, кто организует упреждающие набеги на буйных оборотней. Или представьте себе анарха с обязанностями Дипломата, который рекрутирует обитателей соседнего оплота Камарильи.

Рассказчик и игроки вольны создавать титулы, которые отразят особенности их хроники или родного домена. Если результат способен добавить сюжету новый поворот или впечатлить другого вампира официозной формулировкой, то где-то наверняка имеется Сородич, который такой титул носит.

Порочащий титул

Некоторые титулы относятся к порочащим. Такие титулы однозначно вредят своим носителям, принижая их в глазах общества или указывая на принадлежность к касте второсортных (в лучшем случае) вампиров. Порочащие титулы не имеют рангов, в отличие от превозносящих; они просто унизительны — и делают своё дело до тех пор, пока остаются в силе.

Порочащий титул действует всегда при условии, что Сородичи, с которыми контактирует носитель титула, о нём знают. Если вампиру удаётся скрыть свой порочащий титул, он не играет роли, однако последствия раскрытия титула могут быть более суровыми, чем вред, который он несёт изначально. Например, если изгой Камарильи покусится на привилегии, положенные лишь полноправным Сородичам, или кули Истинной Чёрной Руки ослушается приказа, они могут быть изгнаны, брошены в тюрьму или даже убиты.

Если игрок захочет наделить своего персонажа порочащим титулом, это можно сделать с разрешения рассказчика. Имейте в виду, что в контексте хроники не всегда возможно просто взять и отказаться от такого титула. Порочащий титул даётся бесплатно (см. выше), так что от него нельзя откупиться. Порочащий титул может стать прекрасным источником драмы и элементом предыстории персонажа, но не стоит относиться к нему легкомысленно: он несёт в себе вес предрассудков и лицемерия паразитического сообщества Проклятых, которое его породило.

Пример: *порочащие титулы создают различные помехи Сородичам, которые вынуждены мучиться под их клеймом. Каниты с порочащим титулом уменьшают на единицу пул социальных проверок, если собеседник знает об их статусе.*

Титулы фракций

У каждой фракции каинитов своя идеология и цель, которые диктуют набор ролей и обязанностей для желающих занять важное положение внутри фракции.

Основная книга правил B20 проливает свет лишь на некоторые из титулов, которыми могут быть наделены вампиры, и обязанности, которые им предстоит исполнять. В самом деле, при множестве доменов и уникальных ролей в обществе, которые отличают мир Сородичей, у титулов не может быть ни точного количества, ни раз и навсегда определённых характеристик. Ниже приведены наиболее устоявшиеся и распространённые титулы крупных фракций. Рассказчик может как перенести их в свой домен, так и использовать в качестве примеров для создания собственных титулов.

Камарилья

Камарилья — отнюдь не самая древняя из фракций, однако наиболее крупная и весьма стабильная. Основная причина этого — невмешательство Башни Слоновой Кости в дела доменов. Камарилья поддержит и благословит любого объявившего свой праксис на территории, если он насаждает Традиции и уважает привычки и превосходство Внутреннего круга.

Философия и иерархия в Камарилье сугубо феодальные: обладатели более высокого титула внутри фракции, грубо говоря, правят менее статусными вампирами (непосредственно или хотя бы влияя на политику и обычаи домена), но также должны давать им некоторую защиту от внешнего мира, что проявляется в насаждении Традиций. Практическое воплощение разнится от домена к домену: некоторые из них крайне официозны и действительно напоминают двор какого-нибудь аристокра-

та, другие — настоящие приграничные земли, смело, но с переменным успехом противостоящие угрозе других Сородичей, подозрительного люда и непознанных ужасов Мира Тьмы.

Фракция редко влияет на нежизнь рядового вампира Камарильи, но иногда это всё-таки происходит. Принцы и Примогены часто вводят несколько очень строгих правил, но в остальном члены Камарильи могут делать что им заблагорассудится, пока не нарушают Традиции и порядок иерархии. В связи с этим Камарилья обычно придерживается политики инклюзивности, считая своими членами всех Сородичей, официально не объявивших обратное (например, приняв цвета другой фракции).

В результате такого несправедливого распределения власти и обязанностей Камарилья, наверное, является чемпионом по количеству внутренних дрязг. Разрозненных и неравноценных членов объединяет лишь вес титула Принца, который разнится от домена к домену, да харизма предводителя и угроза вторжения извне. Вражда, месть, предательство и интриги настолько же естественны для Сородичей Камарильи, как жажда крови.

Особая черта Камарильи — сочетание децентрализованных нижних эшелонов власти и чрезвычайно могущественной и организованной верхушки. Внутренний круг Камарильи уважают (или боятся) абсолютно все члены фракции, даже те, кто не согласен с его решениями и высмеивает их в своей провинциальной глуши. Могущественные представители Внутреннего круга — Юстициары, Архонты, Аласторы — внушают почтение везде, куда бы они ни прибыли, поскольку являются проводниками воли Круга — самых древних чудовищ, которых обитатели Башни Слоновой Кости только могут вообразить.

Сторонники Камарильи сравнивают её с Римской империей в годы расцвета, когда завоёванным народам давалось гражданство и они были вольны делать что хотят, пока исправно платили дань. Критики пользуются тем же сравнением, уподобляя Внутренний Круг самым безумным императорам, распевающим арии, пока их страна сгорает в огне.

Больше информации о Камарилье можно найти на стр. 40-42 основной книги правил.

Принц (Камарилья, ранг 5)

Обязанность Принца — насаждение и толкование Традиций, его слово — закон в границах его домена, а власть простирается настолько далеко, насколько

хватает силы и влияния. Пока обитающие в домене Сородичи признают авторитет Принца, он выносит решения по всем вопросам, связанным с Традициями, в том числе и в случае претензий на Кровь. Принц ведает всем — от цензуры до объявления Кровавой Охоты.

Обязанности и привилегии Принца описаны на стр. 25 основной книги правил. Среди лидеров доменов встречаются самые разные фигуры. Мудрый Принц знает, что получить твёрдую поддержку способен лишь справедливый правитель, но Принц-тиран также способен удерживать власть, насаждая страх.

Гарпия (Камарилья, ранг 2)

Обязанности и привилегии Гарпии описаны на стр. 26 основной книги правил.

Если в хронике используются правила торговли долгами из главы 2, Гарпия может выступать третейским судьёй, оценивая правомерность и факт погашения долга. В таком случае, если Гарпия объявляет долг погашенным или оставшимся в силе, то так тому и быть, а недовольный должник или держатель долга может объясняться с самой Гарпией.

Дополнительное правило: Гарпии влияют на статус

Мнение Гарпии может поднять к вершинам или загубить репутацию другого Сородича. Многие Гарпии скупы на похвалу и щедры на насмешки. Одобрение Гарпии прибавляет 2 к статусу Сородича до тех пор, пока она превозносит его достоинства. Аналогично, неодобрение Гарпии уменьшает статус Сородича на 1 (в худшем случае до 0) до тех пор, пока Гарпия говорит о нём гадости. Гарпия может изменять статус только одного Сородича за раз, и эффект длится до конца сцены, в которой она прекращает выражать свою благосклонность или немилость.

Хранитель Элизиума (Камарилья, ранг 1)

Обязанности и привилегии Хранителя Элизиума приведены на стр. 26 основной книги правил.

Действуют они лишь в его благословенных залах. За стенами Элизиума Хранитель — всего лишь рядовой Сородич. В крупных доменах или там, где Принц позволяет создавать домены младшего порядка, у каждого Элизиума имеется отдельный Хранитель. Как бы то ни было, Хранитель Элизиума — хозяин и вышибала в одном лице, единственный, кто имеет право выгонять невеж и буянов.

Те, кто оказывается в этой роли (поскольку мало кто сам *желает* быть блюстителем скрытых угодий, где Проклятые могут упиваться своей порочной натурой), ничем не похожи друг на друга. Больше того, некоторые Принцы даже используют этот титул в качестве наказания, чтобы преподать упрямцам и гордецам наглядный урок о природе социальных отношений между вампирами.

Палач (Камарилья, ранг 1)

Малоприятные обязанности Палача описаны на стр. 26 основной книги правил.

Статус Палача нередко считается на одну точку выше при взаимодействии со Старейшинами, которые признают его труд, призванный отсрочить Время Худой Крови.

Обратного эффекта при общении с молодыми и невлиятельными Сородичами домена может не быть, но всё же Палачи не особенно популярны среди своих потенциальных жертв. Не важно, проявляют ли Палачи открытую вражду по отношению к неонатам, — в любом случае их считают продажными предателями и прихвостнями развращённых древних.

Шериф (Камарилья, ранг 2)

Обязанности Шерифа описаны на стр. 26 основной книги правил.

В некоторых доменах, где стабильность ценится больше, чем права отдельных Сородичей, Шериф, прикрываясь авторитетом Принца, может нарушать сами Традиции. Пока за его спиной незримо стоит Принц, Шериф пользуется весьма широкой свободой действий, особенно если под угрозой порядок в домене.

Конечно, то, что представителям власти разрешено попирать законы, — это свойство тирании и признак отчаяния или деспотии Принца. Такие Принцы правят недолго и наносят при этом крупный ущерб своей репутации и репутации своих Шерифов. Рассказчик может решить, что ранг титула Шерифа — нарушителя Традиций равен всего 1 вместо 2.

Ясно без слов, что Шерифы, попирающие Традиции не в интересах Принца, а в своих собственных, рискуют в скором времени лишиться и титула, и источников крови.

Примоген (Камарилья, ранг 3)

Примоген имеет доступ к Принцу и обладает правом совещательного голоса в вопросах, важных для домена. Как пишет Клэр Барго, известный исследователь вампирского общества, Примоген «может заставить Принца провести голосование по вопросу, значимому для него лично, пусть обычно это делается в Элизиуме или когда двор Принца в сборе, если только Принц не пожелает устроить специальное слушание». Барго предупреждает, что «результат ни к чему не принуждает, и остальные Примогены не обязаны голосовать, но всё же отражает точку зрения популярных Сородичей, так что... дальновидные Принцы стараются прислушиваться к своим Примогенам». Даже учитывая комментарий Барго, редкий Принц будет рад разбираться с чужими проблемами, так что злоупотребляющие этим преимуществом Примогены могут вскоре расстаться с титулом. Примоген может объявлять голосования настолько часто, насколько посчитает нужным, но если он проиграет или решение не получит массовой поддержки, его статус на месяц понижается на единицу. После двух проигранных голосований кряду статус теряется насовсем (хотя его можно заработать снова другим способом).

Обязанности и привилегии Примогена описаны на стр. 27 основной книги правил.

Юстициар (Камарилья, ранг 5)

Юстициар вправе отменить любое решение Принца. Такая огромная власть компенсируется невозможностью проводить политику самостоятельно (хотя некоторые особо активные Юстициары накладывают вето на все предложения, кроме тех, что поддерживают сами). Юстициары отвечают лишь перед Внутренним Кругом Камарильи, и те из них, кто создаёт хаоса больше, чем насаждает порядка, рискуют познать гнев скрытных, могущественных и ужасных древних Сородичей.

Роль Юстициара описана на стр. 27 основной книги правил.

Архонт (Камарилья, ранг 4)

Архонты стоят выше закона, поскольку служат Юстициарам и Внутреннему Кругу; их нельзя привлечь к ответственности за нарушения Традиций в доменах, в которые они приходят. Это причиняет страдания многим Принцам (особенно оттого, что появление Архонта — часто «последнее предупреждение» перед визитом Юстициара), но смысл этого иммунитета в том, чтобы предоставить Архонту карт-бланш для возвращения контроля над беспокойным доменом. Злоупотребляющие властью Архонты, как и Юстициары, отвечают за свои действия перед Внутренним Кругом, но собрание старейшин скорее встанет на сторону своего агента, чем Принца, который не способен обеспечить порядок у себя в домене. Как бы то ни было, Архонт, регулярно попирающий логичные Традиции вроде Маскарада, глуп, поскольку подрывает самое назначение своего титула.

Архонт описывается на стр. 27 основной книги правил.

Аластор (Камарилья, ранг 2)

Аласторы обладают значительными, но ограниченными полномочиями. Как и Архонт, Аластор независим от распоряжений Принцев и даже от власти Юстициара, но только в то время, когда охотится на Анафем.

Обязанности Аластора описаны на стр. 27 основной книги правил.

Внутренний Круг (Камарилья, ранг 7)

Внутренний Круг описан на стр. 27 основной книги правил.

Будучи правителями и законодателями политики Камарильи, члены Внутреннего Круга владеют всеми полномочиями, какие пожелают себе присвоить. Веками они были предельно консервативной группой, не допуская никаких изменений в Традициях и устройстве общества Сородичей по одной-единственной причине: им было так удобно. Внутренний Круг властен назначать и судить Юстициаров и Архонтов, низлагать Принцев одним словом, переписывать Традиции и лишать других вампиров права на существование. Единственный фактор, сдерживающий власть члена Внутреннего Круга, — другие обладатели того же ужасного высочайшего статуса и титула. На этом держится баланс сил в самом центре Извечной Борьбы и Войны поколений.

Сенешаль (Камарилья, ранг 4)

Сенешаль — первый представитель или правая рука Принца. Этот титул неоднозначный и подразумевает разные обязанности в разных доменах. Иногда Сенешаль почти не наделён реальной властью, а титул скорее почётный, призванный выделить одного из придворных или повысить статус доверенного помощника. В других случаях власть Сенешаля равна или превосходит могущество Принца, и он вправе издавать приказы, вершить суд и насаждать

Традиции самостоятельно. Если Принц не способен или не желает выполнять свои обязанности, Сенешаль может перенять все или часть из них или просто дождаться низложения Принца и попытаться занять его место.

Принц определяет, какие из его обязанностей и привилегий переходят Сенешалю. Если Принц не может установить границы власти Сенешаля, тот вправе присвоить любые его привилегии, пока Принц не скажет обратного (или пока новый Принц не освободит Сенешаля от титула).

Пёс (Камарилья, ранг 1)

Иногда Шериф наделяется правом выбирать Псов, которые служат ему сыщиками и бойцами. Псы могут быть как цепкими и проницательными следователями, так и задирами и садистами, которые получают удовольствие, чиня своё гнилое правосудие.

По ходу расследования или допроса Пёс вправе пренебречь Традициями, если это помогает усмирить непокорного Сородича. Принцы обычно смотрят на это сквозь пальцы, но частые или вопиющие нарушения и поступки, которые усугубляют последствия преступления, могут послужить причиной выговора или чего-то похуже. Подробности насчёт пренебрежения Традициями ищите в разделе о Шерифах.

Глашатай (Камарилья, ранг 1)

Глашатай — это голос Принца, который доносит его волю до обитателей домена. Глашатай излагает политику домена в Элизиуме, обнародует решения всех официальных собраний, во время которых Принц и его двор принимают новые законы. Также Глашатай объявляет о прибытии высокородных и титулованных Сородичей на официальных приёмах и в Элизиуме. Эта роль оставляет простор для злоупотреблений, поскольку Глашатай может сознательно умолчать или исказить информацию. Такие Глашатаи, однако, в основном расстаются с должностью вскоре после предательства.

Пока Глашатай не сообщил Сородичам о новом законе, этот закон не считается официально вступившим в силу. Вампира нельзя задним числом призвать к ответу за нарушение закона, о котором он не знал, особенно если этот закон недавно изменился или был принят, но до общественности его содержание ещё не донесли.

Канцлер (Камарилья, ранг 1)

В некоторых особенно крупных доменах имеются Канцлеры, которые ведут учёт обязательств, записывая, кто, что и кому должен. Не все домены

пользуются услугами Канцлеров, а некоторые вменяют эти обязанности Гарпиям (см. выше). В других фракциях встречаются аналогичные титулы (иногда с другим названием). В наиболее консервативных доменах Канцлер зачитывает свиток с описью долгов перед каждым официальным собранием Сородичей города, чтобы все из них были в курсе состояния дел друг друга.

Канцлеру принадлежит последнее слово в решении о правомерности и погашении долга (дополнительную информацию см. в правилах торговли долгами в главе 2). Если Канцлер объявляет долг погашенным или оставшимся в силе, так тому и быть, и претензии на этот счёт следует предъявлять Канцлеру или непосредственно Принцу.

Кнут (Камарилья, ранг 2)

Кнут — это внутриклановый титул, обладатель которого побуждает других представителей клана выступать единым фронтом в вопросах большой политики. Вклад Кнутов может быть незаметен за пределами клана, как и другие внутренние дела, или проявляться на собраниях при дворе Принца и других общегородских событиях, где Кнут принуждает представителей своего клана выступать по общественно важному вопросу в одном ключе.

Несмотря на то что это устоявшийся титул, Кнут не имеет формальных полномочий, полагаясь лишь на силу своей личности (или откровенные угрозы). Сородичи, носящие титул Кнута, обычно обладают внушительным пулом проверки красноречия или запугивания в вопросах, касающихся политики клана.

Военачальник (Камарилья, ранг 4)

Когда Камарилья собирает силы для войны, из числа Юстициаров, Архонтов или даже особо выдающихся Аласторов часто назначается Военачальник. Военачальник — это генерал, управляющий войсками Камарильи. Он может быть боевым командиром, что сражается в первых рядах, возглавляя кровавую атаку на домен Шабаша, или хитроумным тактиком, который организует партизанскую войну на территории противника, чтобы подорвать его силы.

Ярость или интеллект Военачальника воодушевляет Сородичей. Военачальник — главный авторитет в вопросах войны, титул отражает его узкую, но неоспоримую власть во время атак, осад и других открытых боевых действий. Даже Принцы и Юстициары вынуждены полагаться на мнение Военачальника (пусть это им и не всегда нравится).

Повелитель (Камарилья, ранг 6)

Современные ночи — отчаянное время, и иногда Камарилья вынуждена бросить все свои силы на войну или преодоление кризиса. В такие моменты опасности для всей фракции Башня Слоновой Кости назначает «Юстициара над Юстициарами», владыку невероятного могущества, который выступает защитником всей Камарильи. Даже члены Внутреннего Круга сплачиваются вокруг Повелителя, ведь само пожалование этого титула означает, что фракция опасается катастрофы. Повелитель может назначать до трёх Военачальников и командовать ими.

Сородичи Камарильи пойдут за Повелителем через огонь и воду, если он попросит, и будут сохранять самообладание, не поддаваясь ярости, голоду и страху, которые внушает Зверь. Поэтому вампиры Башни Слоновой Кости, которые сплотились вокруг Повелителя, способны на большее, чем обычно, не превращаясь в одержимых Зверем маньяков — до поры до времени. Эта ясность ума даёт войску Повелителя преимущество, которое позволяет одолевать более диких врагов.

Изгой (Камарилья, порочащий титул)

Изгой — это Сородич, которого Принц объявил персоной нон грата. Изгою не полагается прав и привилегий, доступных полноправным Сородичам домена. Ему не обязательно запрещено появляться в домене, но может быть и такое. Часто этот титул получают чересчур агрессивные птенцы или другие невоспитанные вампиры, с которыми Принцу не пристало иметь дело, а объявлять Кровавую Охоту на них слишком хлопотно. Если виноватый Сородич успокаивается и раскаивается, многие Принцы даже снимают титул изгоя. Давать и отменять этот титул вправе только Принц, но при желании он может передать это право другому.

Титул изгоя перевешивает все другие титулы или преимущества статуса, которыми обладает Сородич. Так, изгой не добавляет никаких преимуществ от статуса к пулу социальных проверок — вместо этого пул уменьшается на один d10, если собеседники знают, что он изгой.

Шабаш

Шабаш считает себя фракцией, находящейся в состоянии вечной войны: против Камарильи, против предтеч, против адских отродий, а также против любого, кому не по нраву его особое боевое мировоззрение.

Это мировоззрение — определяющая черта Чёрной Руки. Любая её война — священная, обоснованная Путями Просветления и философским посылом, сводящимся к тому, что любой каинит — сам себе хозяин и не должен быть пешкой в руках древних, которые дёргают вампиров за ниточки из холодных глубин торпора.

Смертные для Чёрной Руки — это ресурс, мешки с кровью, к которым прикладываются, чтобы восстановить силы, прежде чем снова очертя голову броситься в битву. Вампиры Шабаша ненавидят саму идею Маскарада, но все, кроме самых недалёких, понимают необходимость воевать скрытно и прятать своё существование — потому что смертные обладают подавляющим численным превосходством.

Таким образом, титулы Шабаша связаны с войной и предназначены для тех, кто ведёт фракцию в нескончаемый бой против полчищ врагов, желающих бросить ей вызов. Они — жестокие вожди, которые швырнут смертный мир к ногам своих бессмертных полководцев. Они — истовые жрецы, которые укрепляют души своих товарищей против атак Зверя изнутри и демонических войск снаружи. Они — бессмертные солдаты, которые намертво впиваются клыками в глотки врагов, оставляя за собой кровь, огонь и разрушения.

Многие члены нижних эшелонов Шабаша ведут кочевой образ жизни или обитают в коммунах-убежищах, сохраняя мобильность и защищаясь от опасностей числом. Однако когда каинит взбирается по ступеням иерархии, лицемерие Чёрной Руки становится очевидным. Фракцией руководят те самые старейшины, которых обличает риторика Шабаша, и их свары настолько же древние и исполненные злобы, что и во Внутреннем Круге Камарильи. Идеология фракции нужна лишь затем, чтобы объединить против внешнего врага и отвлечь юных пылких каинитов от того факта, что их благородные лидеры — те же старейшины, которые дёргают их за ниточки, используя в собственных интересах.

Несомненно, Шабаш — территория парадоксов. Его члены ненавидят тиранию старейшин, но являются инструментом, которым коварные древние монстры разрешают свои давние споры. Они презирают предтеч, но многие из предводителей Шабаша — их потомки в первом или втором поколении. Они яростно отстаивают свободу духа и независимость, но склонны к мелочной жестокости. В первую очередь Шабаш — фракция отчаянных радикалов. Приверженцы Чёрной Руки находят в её безжалостных догмах нечто, что наполняет смыслом их ночи. Спокойных и расслабленных Сородичей в рядах Шабаша нет.

Больше информации о Шабаше см. на стр. 43-46 основной книги правил.

Архиепископ (Шабаш, ранг 5)

Подобно Принцу, Архиепископ устанавливает правила в доменах Шабаша. Эта политика обычно имеет в основе некую вариацию Традиций; Шабаш склонен к хаосу, но не глуп. В отличие от Принца Архиепископ домена назначается (или хотя бы одобряется) всей фракцией. Перевороты и перехват праксиса в доменах Шабаша относительно редки, поскольку авторитет лидера и идеология фракции значат здесь куда больше, чем в более эгалитарной Камарилье.

Обязанности и привилегии Архиепископа описаны на стр. 26 основной книги правил. Имейте в виду, что в некоторых доменах Шабаша совет Епископов принимает на себя функции, обычно принадлежащие Архиепископу.

Архиепископ — высший авторитет по всем вопросам, на которые он обратит взор в своём домене; как и в случае с Принцем, его слово — закон. Любой воитель Шабаша может обратиться к Архиепископу, высказать свою жалобу и услышать вердикт. Естественно, Шабаш в целом не особо терпим к тем, кто не умеет самостоятельно решать свои проблемы. Просить правосудия у Архиепископа — значит рисковать вызвать его гнев (и враждебность). В лучшем случае те, кто прячется за сутаной Архиепископа, рискуют потерять уважение остальных членов Шабаша, так что обращение к авторитету стоит использовать крайне редко — если вообще стоит.

Воитель (Шабаш, ранг 0)

Воители — это каиниты Шабаша, которым удалось доказать своё право на существование. Обычно получившие Становление в Шабаше по умолчанию являются воителями и познают пути Чёрной Руки под руководством своего сира. В более отчаянные времена, однако, фракция дарует Становление быстро и крупными партиями, и этим новобранцам (см. о землеройках на стр. 17) не достаётся даже того уважения, которым пользуются воители.

Воители Шабаша имеют самый минимум из необходимого. Они считаются полноправными членами фракции, но в то же время это нижняя ступень политической значимости. Каинит должен быть хотя бы воителем, перед тем как начать зарабатывать более весомый статус внутри фракции.

Вожак (Шабаш, ранг 1)

Обязанности вожака описаны на стр. 28 основной книги правил.

Очень часто в вожаки посвящают прямо на поле боя, если на них обратит внимание более высоко-

поставленный член Шабаша. Учитывая военную направленность Шабаша, в этом нет ничего удивительного, но таким образом не всегда удаётся получить лидера, способного управлять стаей в стабильном домене Чёрной Руки. Многие вожаки оказываются освобождены от титула, когда война сходит на нет, или обременены новыми обязанностями, более деликатными, нежели вырывание вражеских глоток. Титул вожака — это, наверное, самый часто жалуемый и отбираемый титул во фракции.

Духовник (Шабаш, ранг 1)

Роль духовника описана на стр. 28 основной книги правил.

Духовник — религиозный лидер, дополняющий ориентированного на сражения вожака. Духовник может следовать по Пути Просветления или просто выдерживать или направлять приступы ярости лучше прочих. Духовникам необходимо чутьё, чтобы склониться перед Зверем, когда это уместно, и сильное чувство собственного «я», чтобы обеспечить духовную поддержку стае. Это свободная роль, в которой находят себя и кровавые маньяки, и коварные интриганы, и все, кого можно поставить между ними. Это Сородичи, которые проявили умение держать себя в руках, когда обстановка становится напряжённой.

Храмовник (Шабаш, ранг 1) и Паладин (Шабаш, ранг 1)

Храмовник описан на стр. 28 основной книги правил. Паладин выполняет схожую роль с некоторыми отличиями.

По большому счёту, Храмовники — это ассасины, умелые убийцы и атакующие бойцы Шабаша. Паладины обычно являются защитниками и служат в почётной страже благородных каинитов или свите путешествующего Приска. Более тонкие различия обычно лежат в области церемоний: и Храмовники, и Паладины — вампиры Шабаша, которые сделали себе имя качеством и количеством ужасающего насилия, которое они способны применить к другим. Для фракции, которая гордится своей непрекращающейся войной, это о чём-то да говорит.

Инквизитор (Шабаш, ранг 3)

В Шабаше имеется проблема, с которой другие фракции сталкиваются относительно редко: инфернализм. Желающие продать свою душу более крупному злу встречаются на каждом шагу, и влияние их настолько велико, что для борьбы с ними Шабаш создал особое подразделение каинитов. Проклятые Меча Каина очень боятся и уважают Инквизиторов — и те, у кого есть на то причина, и те, кто просто может попасть под огонь их фанатизма. Инквизиторы буквально понимают библейский наказ не оставлять ворожеи в живых и иногда для пущей надёжности бичуют тех, кто может со временем стать инферналистом, кто, возможно, помогал инферналистам и кому стоило бы лучше стараться остановить инферналистов, коль скоро они узнали про их действия. Инквизиторы обладают значительной свободой действий в искоренении этой ереси, а учитывая, с какой скоростью Шабаш дарует Становление новым каинитам, когда в этом возникает нужда, фракция ничего не имеет против небольшого сопутствующего ущерба, если остальные при этом остаются хозяевами своих душ.

Епископ (Шабаш, ранг 3)

Обязанности и привилегии Епископа описаны на стр. 28 основной книги правил.

Епископ обычно контролирует один вид деятельности каинитов в домене. В том, что касается этой сферы, Епископ часто наращивает влияние вместе со статусом. Типичный пример — домен Шабаша под управлением Епископа производства, Епископа смертного имущества и Епископа оккультизма, каждый из которых присягнул на верность Архиепископу.

Приск (Шабаш, ранг 3)

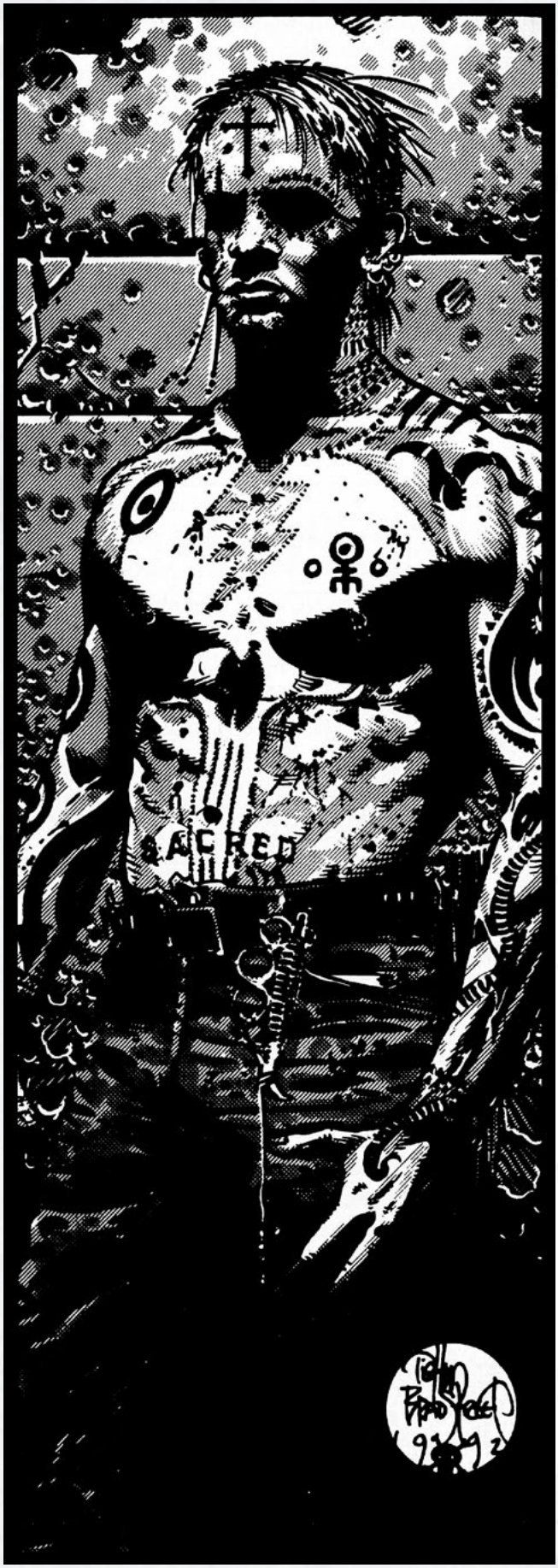
Обязанности и привилегии Приска описаны на стр. 28 основной книги правил.

«Не существует чётких принципов, согласно которым из черни Шабаша выбиваются Приски, поэтому их трудно описать общими словами», — написал однажды Сородич Лейтон Борланд в послании любознательному Принцу. «Они хитры, однако», — продолжал Борланд, — «и обладают умением видеть закулисные действия и мотивы других вампиров, что позволяет им возвыситься самим». Приска отличают в первую очередь не какие-то специальные умения, а впечатляющая хитрость и талант к расследованию и политике.

Кардинал (Шабаш, ранг 5)

Роль Кардинала описана на стр. 28 основной книги правил.

Кардинал правит обширной территорией и при этом должен понимать последствия событий, происходящих в любой её точке. Как ни странно, хотя Шабаш живёт фанатизмом и священной вой-



ной, его Кардиналы активно ведут политическую игру и часто воюют друг с другом за территорию и влияние так же, как и с другими фракциями или угрозой предтеч. Критики Чёрной руки называют эту обычную в верхах Шабаша политику одной из главных его слабостей — его лидеры готовы пестовать свои мелочные обиды и петь стихи о падении Трои, пока их империя сгорает изнутри.

Регент (Шабаш, ранг 5)

Описание Регента см. на стр. 28 основной книги правил.

Регент обладает в Шабаше той же властью, что Внутренний Круг в Камарилье, с одним важным отличием: Внутренний Круг — это совет, Регент же не отвечает ни перед кем, и никто его не сдерживает. Благодаря такой автократии Шабаш куда легче на подъём, чем Камарилья, зато гораздо проще скатывается в тиранию и спесь. На практике Регент утверждает политику фракции, которая затем просачивается к тем, кто поддерживает её и проводит в жизнь; Регент устанавливает правила, по которым существует Шабаш.

Землеройка (Шабаш, порочащий титул)

Землеройки — продукт массового Становления, которое практикует Шабаш. Часто их создают, чтобы использовать как ударные войска и пушечное мясо во время рейдов или других агрессивных боевых действий. Никто не ждёт от землероек долгожительства; когда они перестают быть нужны, полноправные каиниты Шабаша начинают ими тяготиться. Землеройкам положено подчиняться всем членам Шабаша, и тех, кто этого не делает, могут прикончить собственные предполагаемые товарищи по фракции. Впрочем, землеройка может доказать свою ценность и стать воителем.

Землеройки не имеют права получать другие титулы и преимущество статуса, кроме титула воителя, который сперва нужно заслужить.

Движение анархов

Движение анархов ненавидит, когда его называют движением, хотя именно это наименование наиболее распространено среди членов других фракций (и некоторых анархов-зануд). С их собственной точки зрения, анархи — это просто анархи, а те, кто думает по-другому, могут засунуть своё мнение себе в зад широкой стороной. Не все анархи так нервно реагируют на это — а, впрочем, все. Потому они и анархи.

У анархов есть необходимый минимум идеологии, которая объединяет их в движение. Им не нужны Принцы и духовники, потому что, чёрт возьми, на дворе не Средние века. Камарилья представляет собой давно устаревшую систему наследования привилегий, которую анархи клеймят олигархией и плутократией. Шабаш — стая слетевших с катушек дьяволопоклонников, которые поджигают друг друга и насилуют монашек, чтобы насолить своим сирам или повеселить их. Никто никогда не видел никого из этой Талладега-Махатма-Рарара-ерунды, а Инконну — кучка хиппи, которые притворяются, что они и не вампиры вовсе, да только что же они пьют — нектар с цветов? И вся эта свистопляска с фракциями затеяна только для того, чтобы вот эти вампиры справа могли считать себя лучше вон тех вампиров слева.

Однако же если систему нельзя победить, остаётся присоединяться. Так что Движение анархов — крайне разрозненная фракция схожих взглядами Сородичей, которые отвергли социальный контракт со старейшинами, слепо принятый другими вампирами. Анархов мало что держит вместе, кроме общего неприятия жестокой Войны поколений. Большинство не анархов этого не понимает. Анарх не станет ненавидеть вентру просто потому, что он вентру, но может по той причине, что он — дитя Примогена и с лёгкостью получает все блага, которыми одаривает его сир. Если вентру-анарх станет Бароном, потому что у него стальные яйца и он способен послать соседского Принца на хрен, такой Барон достоин поддержки, и не важно, вентру он или нет.

Стоит упомянуть, что Камарилья считает Движение анархов одной из своих ветвей, отделившейся несколько веков назад в результате событий, которые сформировали и саму Камарилью, и Движение анархов... А также привлекли внимание церковной Инквизиции, которую Сородичи боятся до сих пор. Естественно, большинство анархов презирает такой империалистический патронаж, «потому что это смердящая куча чёртова дерьма старейшин», как выразился анарх Смеющийся Джек.

Титулы Анархов обычно означают достижения и иногда даже становятся прозвищем заслужившего их Сородича. Большая часть из них содержит толику дерзости, и большинство из них говорит об отваге, воле или упорстве, которые позволяют выстоять против отпрысков развращённых сообществ. Титулы Анархов также отражают готовность Движения встать плечом к плечу, когда дела плохи или соседняя фракция идёт на них священной войной. В конце концов, поодиночке анархи не очень отличаются от кучки автархов.

Больше информации об анархах ищите на стр. 47-48 основной книги правил.

Барон (Анархи, ранг 4)

Обязанности и привилегии Барона такие же, как у Принца, но Сородичи баронского домена вряд ли захотят видеть над собой нахального зарвавшегося диктатора, какие заправляют в доменах Камарильи. Барон не владеет всей полнотой власти Принца, поскольку анархи отказываются от влияния и безопасности ради свободы. Больше о Бароне см. на стр. 26 основной книги правил.

Как и Принц, Барон толкует Традиции в своём домене. В отличие от Принца Барон не имеет такого непререкаемого авторитета и управляет доменом благодаря убеждению, популизму и силе своей личности в той же мере, что и благодаря весу титула. Его слово — закон, но силу этому закону придаёт общественный договор между анархами. Барон может выносить решения по всем вопросам, касающимся Традиций Маскарада и Домена, но с остальными Традициями Сородичи-анархи разбираются по своему усмотрению. Анарх может обратиться к Барону с просьбой решить такой вопрос, но, по большому счёту, даже слово Барона в таком случае будет советом, а не приказом. Естественно, это будет совет от очень высокопоставленного и уважаемого каинита, но всё-таки просто совет.

Староста (Анархи, ранг 1)

Староста в домене анархов кажется парадоксом: блюститель порядка, притом что сами анархи обычно презирают порядок и авторитеты. Однако мало какой Барон настолько туп, чтобы позволить разводить в своём домене настоящую анархию. Одного безмозглого упыря достаточно, чтобы сорвать Маскарад и призвать адский (смертный) огонь на головы всех остальных. Только самые глупые анархи слепо доверяют своим товарищам по фракции. Большинство нехотя признаёт необходимость официального пинателя задниц, который будет держать самых буйных в рамках. Староста подобен Шерифу (см. стр. 11), но имеет ещё больше свобод. Часто в этой роли оказываются любители прессовать других, но драчливому кандидату в старосты следует иметь в виду: в домене анархов Барон вполне может встать на сторону Сородичей, которые устали терпеть и желают скорректировать поведение старосты физическими методами. Обычно Барон сам назначает старосту, но общее мнение Сородичей домена может послужить скорейшему его смещению.

На практике староста — почти Шериф, но отсутствие формальной поддержки со стороны Барона снижает его статус на единицу. Разница в статусе подразумевает недостаток уважения многих анархов к властным фигурам.

Командир (Анархи, ранг 3)

Мудрый Барон знает, что большинство доменов анархов стоит на крови и усилиях тех, кто готов сражаться против тирании фракций. Так что мудрый Барон уважает своих Командиров. Командиры — это анархи, достаточно харизматичные или жёсткие, чтобы сколотить кучку инертного сброда в повстанческий отряд. Командир может быть главарём банды, священником, политическим идеологом или профсоюзным лидером с битой наперевес — в любом случае это тот вампир, который ведёт за собой боевые силы в домене анархов. Если только Движение не ухитрится устроить переворот без насилия, ему наверняка пригодится помощь пары-тройки Командиров, чтобы собрать армию, и эти Командиры будут пользоваться влиянием и после того, как мятеж преуспеет или провалится. В общем, Командиры воодушевляют своих последователей на дело, какую бы форму ни принимало их лидерство.

Койот (Анархи, ранг 1)

Койот умеет перемещать Сородичей через границы доменов. Чаще всего Койот тайно вывозит перебежчиков к анархам с их прежних территорий — владений Камарильи или Шабаша. Но иногда он не против заработать звонкую монету или услугу, не спрашивая, кем является его «груз» и куда он направляется. В конце концов, одно из достоинств бытия анархом — возможность выбирать собственное кредо. Как сказал Сородич по имени Джо Суза, «смышлёный Койот знает, как улестить и умаслить колёсики системы, и умеет выкручиваться из ситуаций... или вообще в них не попадать». А раз Суза нелегально перевозил вампиров через границы доменов по всему Свободному Государству Анархов и аванпостам других фракций вокруг больше десяти лет, он знает, о чём говорит.

Смотритель (Анархи, ранг 2)

Анархи выходят из себя, когда кто-то выказывает намерение за ними следить, так что Смотрителя в домене анархов никто не любит. В его обязанности входит быть в курсе — в той или иной степени — того, кто находится в домене. Большинству Баронов Смотритель даёт достаточно информации, чтобы избежать неприятных сюрпризов. Если Барон считает, что в его домене обитает дюжина тёртых каинитов-одиночек, а на деле там 40 голодных вампиров разоряют кормушку, вскоре он обнаружит у себя на руках кучу нежданных проблем и потратит уйму времени и сил на их разгребание. Более авторитарные Бароны с помощью Смотрителя не только выясняют, сколько Сородичей у них в домене, но и кто они и каковы их планы, а это уже злоупотребление властью, из-за которого анархи могут зарезать Смотрителя и всадить кол в сердце Барону.

Таким образом, к Смотрителю всегда относятся с подозрением, пусть даже анархи нехотя признают его необходимость.

Тал Махи Ра

Остальные фракции не способны постичь цели и методы Тал Махи Ра, что придаёт Истинной Чёрной Руке ореол таинственности и опасности. Это отвечает вкусам фракции, ведь чем меньше Сородичей знакомы с её целями, тем меньше Сородичей могут помешать — по крайней мере, сознательно.

По правде говоря, многие члены Тал Махи Ра и сами не понимают путей своих досточтимых предводителей. В отличие от Камарильи Истинная Чёрная Рука трудится ради достижения конкретной цели, какой бы секретной она ни была. В отличие от Шабаша Истинная Чёрная Рука часто избегает насильственного ниспровержения институтов смертных и вампирских Традиций, предпочитая вместо этого плести интриги, вводить в заблуждение и применять сверхъестественные способности. Тал Махи Ра не имеет ни мирских амбиций Движения анархов, ни экзистенциального любопытства Инконну, ни местечковых интересов независимых кланов.

Чего желает добиться Тал Махи Ра, так это верховенства вампиров. Члены этой организации видят себя пастырями смертных, которые существуют, чтобы питать бессмертных на пути к воссозданию отправной точки вампирской истории — Первого Города. Они считают, что твердыня Истинной Чёрной Руки в Подземном Мире — это мистическое эхо Первого Города вампиров, и с помощью сложных манипуляций энергиями смерти, присущими вампирской сущности (и даже несколькими такими, что не свойственны проклятию Каина), члены Тал Махи Ра желают либо прорвать завесу между мирами живых и мёртвых, либо вытащить Первый Город через неё назад. Пока это не удалось, они служат хранителями древних вампирских тайн, часть из которых существует в виде погружённых в торпор древних вампиров — среди них, возможно, даже имеется несколько прародителей-предтеч. Члены Истинной Чёрной Руки считают вампиризм одновременно проклятием и возвышенным состоянием. Смертных же, благодаря которым существуют Проклятые, следует взращивать и даже защищать, чтобы обеспечить

выживание Сородичей. Конечно, хрупкость тел и душ смертных означает, что они нуждаются в защите: и от тех вещей, которые им знать не следует, и от бесчувственных Сородичей, которые охотятся на них, не зная меры. Истинная Чёрная Рука терпелива, она понимает неизбежные ограничения, которые влечёт ущербное бессмертие Проклятых. Она чётко организована, а её церемонность иногда кажется чужакам застывшей вежливостью — или холодным бессердечием.

Тал Махи Ра считает своим злейшим врагом неведомую силу, коллективный разум, лежащий за границами восприятия большинства вампиров. Эти выжигающие рассудок чудовища, называемые Пожирателями Душ, могут принимать множество форм и управлять множеством марионеток. Члены других фракций вполне могут находиться под влиянием Пожирателей Душ, так же как и другие ночные существа. Оборотни, смертные маги и не до конца оформившиеся кошмары, которые нашли дорогу на этот свет, — все могут быть заодно с тёмными силами, сознательно или (что более вероятно) сами того не подозревая. Эта борьба с Пожирателями Душ известна среди верных Тал Махи Ра как Призрачная война.

Учитывая всё это, мировоззрение Истинной Чёрной Руки не поддаётся пониманию большинства современных Сородичей. Тал Махи Ра — это и культ смерти, и археологическое общество, и ведьмовской ковен, и заговор невидимых кукловодов. «Защита» смертных может выражаться в похищении, обработке, обескровливании и заточении в темницу, где в них будут поддерживать жизнь, сохраняя или перестраивая искалеченные тела и души. Члены Тал Махи Ра собственными глазами видели некоторые из самых жутких кошмаров Мира Тьмы, и кое-какие сами случайно вызвали из небытия. Местами их философия совершенно чужда Сородичам из более крупных и доступных фракций, и сосуществовать с ними бывает невероятно трудно. Истинная Чёрная Рука знает об этом и пытается действовать как можно более скрытно, сохраняя свои секреты в неприкосновенности.

Обладатели титулов Тал Махи Ра осознают своё место и свой долг. Их общество поделено на классы, и если среди полевых агентов существует небольшая вертикальная мобильность на основе статуса и достижений, то аристократические круги пронизаны сложной системой сверхъестественных предназначений и хтонических предписаний. Члены Тал Махи Ра часто преданы своему делу до фанатизма, и хотя многие могли бы существовать в куда большем покое и удобстве за пределами фракции, они остаются ей верны. Пусть их методы внушают ужас, а Зверь всегда дремлет недалеко от поверхности, представители Тал Махи Ра крепки в своей вере.

Дель Ро (Тал Махи Ра, ранг 5)

Таинственный верховный владыка Истинной Чёрной Руки управляет своей сумрачной сектой из крепости, скрытой глубоко за завесой между жизнью и смертью. Загадочный вампир, который носит этот высокий титул, редко посещает физический мир; мистические практики фракции крепко привязывают его к Подземному миру, где сконцентрирована большая часть её ресурсов и забот.

Дель Ро принимает все политически важные решения в одиночку, и все члены фракции склоняются перед его мнением. Заботы этой фракции мало пересекаются с более приземлёнными делами Камарильи, Шабаша, анархов и независимых кланов. Вместо этого их беспокоят настроения мертвецов и ужасные артефакты, которые члены фракции, по слухам, стерегут в тёмных глубинах царства смерти и теней.

Пока Дель Ро остаётся в Подземном мире, к его услугам множество пленников, которые трудятся на благо фракции, а значит, практически бесконечный запас витэ без необходимости покидать надёжную крепость.

Серафим (Тал Махи Ра, ранг 4)

В то время как внимание Дель Ро обращено на то, что скрывается под покровом смерти, Серафимы служат лидерами фракции в материальном мире. Серафимы следят за событиями в обществе Сородичей, информируют фракцию и определяют её краткосрочные цели. Примерно половина Серафимов всегда находится под прикрытием в Камарилье и Шабаше (и изредка у анархов). Другая половина принадлежит к восточной ветви Чёрной Руки. Все они скрытны и могущественны и направляют действия своей фракции, прячась за разными личинами.

Серафимы подчиняются одному только Дель Ро. Кроме того, фракция тщательно скрывает настоящие личности своих полевых генералов. Мудрый Серафим обязательно создаст себе альтер эго, а то и три (что может дополнительно пригодиться, если он не справится с обязанностями Серафима или его вынудят уйти).

Лич (Тал Махи Ра, ранг 4)

Личи Истинной Чёрной Руки — в прошлом могучие и злобные смертные маги, которые посвятили себя делу Тал Махи Ра и искалечили собственную душу ритуалами, дабы достичь мрачного вампирского бессмертия. Хотя Становление погасило ту космическую искру, которая позволяет настоящим ма-

гам менять мир силой своей воли, знания, что эти ужасные создания накопили до вступления в ряды Проклятых, остались нетронутыми.

Три Сородича носят титул Лича одновременно. Этих чудовищных вампиров боятся и уважают все члены Тал Махи Ра, и даже Дель Ро прислушивается к их опыту и советам. Они практически никогда не обращают свои взгляды на дела материального мира, посвящая своё время и внимание городу за завесой смерти… и более дальним областям.

Доминион (Тал Махи Ра, ранг 3)

Если Серафимы — это полевые генералы, то Доминионы — полевые капитаны Истинной Чёрной Руки. У каждого Доминиона есть специализация, в которой он и трудится на благо Тал Махи Ра: отлавливает смертных, из которых сделают гулей-рабов, участвует в политическом саботаже, переманивает в Чёрную Руку членов других фракций или осваивает оккультные секреты. Признанные эксперты в своей области, Доминионы очень умелы и компетентны, что компенсирует неочевидное и относительно небольшое влияние их фракции на окружающий мир.

Шакар (Тал Махи Ра, ранг 1)

Шакары — фанатичные убийцы Тал Махи Ра — стремятся лишь к одному: прославить своё имя внутри фракции, уничтожая её врагов. Бесшумные ассасины, скрытые в тенях, или леденящие кровь бойцы, которые сминают врагов грубой силой, шакары не ведают жалости и убивают без сомнений. Те немногие представители других фракций, что о них знают, страшатся шакаров, но их слепая вера и приверженность догме не вызывают уважения за пределами Тал Махи Ра.

Кади (Тал Махи Ра, ранг 3)

Судьи и председатели трибуналов, Кади толкуют и используют для вынесения приговоров анналы Истинной Чёрной Руки — массив непостижимо сложных, древних и исполненных тайн исторических записей. Откуда Кади выводят свои решения и какими руководствуются правилами, не знают и даже не способны понять ни чужаки, ни младшие члены фракции. Их решения настолько же часто продиктованы религиозными принципами, насколько традициями и нуждами фракции. Вдали от посторонних глаз Кади ведут между собой напряжённую политическую борьбу, поскольку эти древние и ужасные чудовища имеют возможность тихо и постепенно перекраивать догматы Чёрной Руки по своему собственному вкусу.

Рави
(Тал Махи Ра, ранг 2)

Хранители преданий Рави — квазимонашеская община внутри Истинной Чёрной Руки. Её члены хранят и защищают «Закрытые труды» — древние, хотя и неполные записи о происхождении Проклятых. Их знания в каких-то областях противоречат «Книге земли Нод» и опровергают её, в каких-то — находятся с ней в полном согласии. Рави могут быть смотрителями бесценных писаний в библиотеках Подземного мира или путешествовать по миру материальному в поисках документов, которые заполнят лакуны в их наследии.

Кули
(Тал Махи Ра, порочащий титул)

Невероятная потусторонняя цитадель Тал Махи Ра в Подземном Мире нуждается в целом штате преданных слуг, чтобы удовлетворять потребности зловещего культа. Основная работа лежит на плечах многострадальной армии гулей, но в рядах тружеников, которыми на правах собственности владеет Истинная Чёрная Рука, немало и вампиров. Кули — самые несчастные среди них, поскольку сохраняют и свою волю, и личность, и все связанные с кровью способности и слабости вампиров. К несчастью, постоянный страх перед хозяевами и бесконечные пытки сделали их трусливыми, непредсказуемыми, а иногда и безумными. В стенах крепости Истинной Чёрной Руки кули рабски следуют приказам, даже если ненавидят их. Избавившись от оков рабства, они часто ведут себя непредсказуемо. Работа, которую Истинная Чёрная Рука поручает кули, особенно в материальном мире, обычно жестокая и гнусная: похищения, убийства, добыча рабов и опасных вещей.

Инконну

Чужаки имеют слабое представление об Инконну как фракции. О ролях и титулах в этой организации известно ещё меньше. В самом деле, Сородичи-инконну не держатся вместе, и даже узнать, что в домене имеется инконну — своего рода удача. Те, кто назвался или иным образом выдал себя, не склонны совершать активных действий в том смысле, какой понимает большинство Сородичей. В глазах других вампиров инконну лишь наблюдают за делами других фракций и вампиров. Поэтому единственный достоверный титул инконну, «Наблюдатель», отражает восприятие их членами других фракций. Сами инконну ничем не выдают своей истинной структуры, ролей или намерений.

Единственная малость, которую знают не принадлежащие к фракции Сородичи, — что инконну очень редки (мало какой каинит способен назвать домен, находящийся под праксисом Инконну) и что они, по-видимому, ищут утешения в мифе о Голконде (возможно, ложном). Тем не менее, когда в домене объявляется член этой неуловимой фракции, последствия всегда оказываются значительными и редко — предсказуемыми. Инконну может устроить переворот в домене, сманить от сиров самых вдумчивых потомков или растаять в воздухе на глазах двора Принца или заседания Инквизиции Шабаша. Поэтому лидеры, объявившие праксис на территории, часто косо смотрят на инконну, поскольку их появление вызывает хаос и беспорядки.

Наблюдатель
(Инконну, ранг 3)

Представителям других фракций про Инконну известно очень мало, и почти никто не слышал титулов, которые составляют порядок подчинения внутри, а смысл их и вовсе остаётся тайной. Наблюдатель — наверное, высший из существующих титулов, поскольку крайне децентрализованные инконну не имеют ни единого владыки, ни правительства. Кажется, он занят именно тем, что подразумевает титул: внимательно смотрит со стороны за действиями других вампиров в домене. Наблюдатели часто обретают влияние и становятся самыми заметными, если не самыми властными, фигурами в своих городах. Но сколько они видят, кому докладывают и как управляют доменами, над которыми объявили праксис? Никто вне фракции не имеет ясного ответа, а сами инконну отвечают лишь многозначительным молчанием.

Наблюдатели мастерски скрывают своё присутствие в городе. Они настолько в этом преуспели, что подозрительные Сородичи даже задаются вопросом, а чего же добивается Наблюдатель, который позволил остальным узнать о себе…

Всадник
(Инконну, ранг 1)

Некоторые инконну смиренно ведут кочевую нежизнь, переходя из домена в домен в бесконечном поиске ответов на вопросы, которые рано или поздно задаёт себе каждый вампир. Они терпят трудности путешествия и произвол бесчисленных враждебных доменов, но в пути могут найти прислужников и наперсников или просто поделиться толикой мудрости, которая смягчит страдания Сородича в отчаянии. В отличие от Наблюдателя, который селится в домене и созерцает, Всадник несёт свою трансцендентную философию

из домена в домен и делится ею со всеми, кто готов слушать.

Любопытное название этого титула отсылает к классу римских патрициев, которые въезжали на поле боя на собственных лошадях. Неизвестно, придумали ли его другие вампиры в насмешку над нищими искателями Голконды или оно правда восходит к давно минувшим ночам эпохи античности, но сметливые Сородичи замечают, что мало кто из странствующих инконну претендует на этот титул.

Внутриклановые титулы

Титулы могут существовать не только внутри фракций, но и внутри кланов. Внутриклановые титулы отражают интересы и цели этих кланов и приносят пользу как отдельным Сородичам, так и клану в целом (если носители этих титулов как следует выполняют свои обязанности).

Независимые кланы чаще всего используют собственные титулы, поскольку все они, по сути, являются самодостаточными фракциями. Тем не менее каждый из них уникален и ставит определённые дела или качества выше других.

Новые титулы

Не каждый титул говорит об уважении внутри отдельной фракции или клана. Некоторые Сородичи завоёвывают своё положение вне системы фракций, умения других считаются полезными в любом домене. Следующие примеры отлично впишутся в хроники в различных стилях, а также пригодятся в качестве ориентира для игроков, которые задумались о собственных титулах, отражающих их профессионализм.

Мистик (ранг 1)

Сородичи-Мистики известны под разными названиями: мудрецы, спиритуалисты, чародеи, ведьмы. Вампир, который заработал титул «Мистик» (или его местный эквивалент), признан знатоком секретных техник оккультизма, тёмных искусств, ведовства или даже инфернализма (см. «Инквизитор» выше). Тремеры и цимисхи часто ненавидят Мистиков, которых считают либо угрозой собственному могуществу, либо грязными шарлатанами.

Мало кто отваживается сознательно разозлить такого Сородича, поскольку продавшие душу или положение ради нездешнего могущества становятся опаснейшими врагами. Конечно, Мистик может быть и мошенником, который обеспечивает себе титул и репутацию парой трюков и ловким использованием Дисциплин.

Страж (ранг 2)

Время от времени сообщество Сородичей порождает Стражей, особенно в доменах со слабой властью или в тех, которые часто переходят из рук в руки. В той или иной форме Стражи существуют у всех фракций. Их долг — патрулировать границы домена, чтобы «они» не проникли внутрь, кем бы ни были эти «они». Шабаш, анархи, коварная Камарилья — пока есть кому покушаться на территорию, Стражам будет, кого заворачивать на границе… или уничтожать.

Как говорят власть предержащие, обязанности Стража не из приятных, но кто-то должен этим заниматься. Страж имеет право атаковать и убить чужого или не назвавшего себя вампира на территории формально утверждённого домена. Естественно, если не в меру усердный Страж убьёт вампира, который получил разрешение от Принца или признание Архиепископа, ему бы лучше позаботиться о надёжном алиби или козле отпущения. В некоторых доменах Стражи получают преимущества «за вредность»: приказом Принца или милостью Архиепископа им может быть пожалован дополнительный пункт ресурсов, стада или влияния на время, пока они честно исполняют свои обязанности.

Эсхатолог (ранг 1)

У живых мертвецов нет недостатка в пророчествах, которые толкают их на акты беспримерной жестокости, ужаса и отчаяния. Эсхатологи изучают эти предвестия последних времён и обсуждают с местными правителями, как лучше толковать эти знаки. Эсхатолог — предсказатель, вестник погибели и исследователь эзотерики в одном лице. Где-то его совет будет последним отчаянным средством, где-то взволнованные старейшины первым делом спросят его мнения. В любом случае Эсхатолог редко несёт местным вампирам хорошие вести. Обычно он повествует об отчаянных методах, которыми можно отсрочить Последние времена.

Перерождённый (ранг 3)

Искатели Голконды — это вампиры, которые пытаются выйти из-под власти Проклятия Каина. Те, кто сумел это сделать — или убедил других, что сумел, — называются Перерождёнными.

Настоящий Перерождённый действительно смог достигнуть Голконды. Обманщик, присвоивший себе титул, точно так же наслаждается преимуществами статуса, которые даёт титул… пока его обман не вскроется. Перерождённый-обманщик платит лишь половину стоимости при получении титула. Имейте в виду, что среди вампиров, которые не ценят достижение Голконды (например, следующих некоторыми из Путей Просветления), этот титул не ценится и не добавляется к статусу.

Консул (ранг 3)

Титул Консула имеет много вариаций, но основная обязанность его носителя — служить послом между фракциями, кланами или другими группировками Сородичей. Например, два соседних домена, принадлежащие Камарилье и Шабашу, могут держать Консулов друг у друга в городах, чтобы обращаться за советом и связями. Когда у обитателя домена возникает вопрос насчёт родной организации Консула, он может прийти к нему за информацией.

Ясно без слов, что обязанности Консула часто приводят его к политически сложным ситуациям, которые могут перетечь в агрессию, особенно когда два домена находятся не в самых добрых отношениях. Поэтому титул Консула обычно даётся или очень могучим Сородичам, или тем, от кого родной домен желает избавиться.

Честность и уважение для Консула невероятно важны. Если домен не доверяет приехавшему Консулу, ему лучше побыстрее вернуться домой, пока его не выслали, не проткнули колом или не сожгли в знак протеста. Если родной домен Консула считает его скорее помехой, чем ценным активом, начальство может просто отозвать его дипломатический статус, и бывший Консул окажется без подмоги посреди враждебного домена.

Консул вправе добавлять статус, заработанный в родном домене, к рангу своего титула, увеличивая пул социальных проверок в домене, где он выполняет свою миссию. Другие статусы, полученные в родной фракции, как правило, не имеют веса за её пределами, по крайней мере официально. См. стр. 123 основной книги правил. Помните, что эта прибавка к статусу от титула Консула перестаёт действовать во времена открытой войны между фракциями.

Охотник за скальпами (ранг 2)

Вампиры, которые посвящают себя войне с другими обитателями ночи, могут заработать титул Охотника за скальпами. Права на него заявляют и бесстрашные каниты, которые охотятся на диких Люпенов и перевёртышей-метаморфов, и те, кто сражается с враждебными магами или убил кого-то из непостижимого Доброго Народца. Охотники за скальпами часто получают титул на собраниях Сородичей домена, где демонстрируют свои

отвратительные трофеи и похваляются перед другими каинитами.

Только очень удачливый охотник за скальпами сможет убить свою жертву без подготовки. Любой из тех, кто стоит Крови в своих жилах, много знает о потенциальной добыче и тратит достаточно времени на сбор информации и изучение повадок сверхъестественных существ, которых преследует.

Крысолов (порочащий титул)

Не каждый Сородич решает поить Зверя кровью людей. Некоторые утоляют жажду витэ низших существ. Младшие Сородичи особенно часто не выдерживают ужаса от превращения в вампира и необходимости питаться человеческой кровью. Они отказываются пить витэ людей и живут за счёт крови крыс, летучих мышей, птиц, кошек, собак — тех, кто не станет молить о пощаде. Крысоловы заклеймены в глазах старших или «более приспособленных» вампиров, которые не видят смысла отрицать свою истинную природу.

Каитиф (порочащий титул)

Слово «каитиф» имеет два разных смысла. Первый означает, что родословная Сородича сомнительна или вовсе неизвестна или сир от него отрёкся. В таком случае этот каинит — ошибка и недостоин даже быть вампиром. В этом контексте «каитиф» — неточный и спорный титул. Так могут в разговоре назвать изгоя (см. выше, стр. 14) или использовать это слово, чтобы принизить кровного брата или дитя.

В другом контексте (см. ниже) каитиф — это Сородич, не имеющий отличительных характеристик клана, вампир, который не получил «отпечатка» Крови своего сира.

Каитифы

В последние несколько десятилетий нежеланные и брошенные каитифы переполнили ряды Сородичей. Они — плоды ошибок, сожалений, ярости и скверных решений. Многим повезло хотя бы смутно запомнить ритуал Становления и своего сира, но большинство просто неприкаянно бродит, не понимая, кто они такие. Научившиеся выживать среди них — исключение, а не правило, но некоторые из этих Отбросов становятся выдающимися Сородичами на свой собственный лад.

Единственная общая черта каитифов — это отсутствие свойств, указывающих на принадлежность вампира к определённому клану. Исследователи Сородичей предполагают, что после Становления между сиром и дитя возникает определённая связь, отпечаток, который придаёт бруха ярость, носферату уродливые черты, а ласомбра — сродство с тенями. У каитифов по той или иной причине ничего этого нет. Они могут быть вспыльчивы, некрасивы и предпочитать темноту, но в лучшем случае станут бледным подобием своего сира. Будучи чистым листом, каитиф не может найти себе место в иерархии Сородичей, но зато перед ним не стоит никаких барьеров: каитифам одинаково легко даются и тонкости подчинения смертных, и сверхъестественная сила, и управление безумием.

Прозвище: Отбросы.

Фракции: Камарилья считает Каитифов не более чем расходным материалом, гражданами второго сорта, которых можно бросить на врага в подходящий момент. Некоторые каитифы цепляются за любую защиту и покровительство, другие бунтуют против отношения к себе как к пушечному мясу и идут в ряды анархов или даже Шабаша. Ещё кое-кто считает политику не важной и коротает вечность под сенью Башни Слоновой Кости или даже становится автархом. Но с каждой ночью бесклановых вампиров появляется всё больше и больше, и некоторые даже собрались в «клан» внутри Шабаша. В какой-то момент они заставят Сородичей к себе прислушаться.

Внешний вид: Каитифы часто выглядят побитыми жизнью, ведь львиную долю сил им приходится тратить на выживание среди Сородичей, которые воротят от них нос. Многие

внешне напоминают Бруха, Гангрел и другие «уличные» кланы, хотя это скорее следствие образа жизни, чем клановый признак. Некоторые каитифы сумели отвлечь других от своей бесклановости; внешность таких вампиров может показывать, что они нашли (или не нашли) себе место в мире Проклятых.

Убежища: убежища каитифов так же разнообразны, как и их внешность. Многим приходится довольствоваться местом, которое они сумеют найти или в которое их после долгих уговоров пустит другой вампир. Мало кто из каитифов способен удержать хотя бы средний домен; многие бродяжничают или обходятся вообще без убежищ.

Биографии: среди каитифов встречаются люди с самым разным прошлым, и часто это прошлое характеризует не только их самих, но и их отсутствующих сиров. В наиболее благородных сообществах внутри фракций каитифы, бывает, тратят огромные усилия, чтобы скрыть нюансы своей прежней жизни.

Создание персонажа: каитиф может выбрать в качестве основных три любые характеристики из всех трёх категорий (в согласии с его предысторией или тем, что увидел в нём сир). Основными способностями часто выступают таланты, и они говорят о том, каким образом каитиф выживает и защищается. Каитифы редко имеют выдающиеся факты биографии, предпочитая получить гарантированную пользу от сильной воли или какой-нибудь низкоуровневой Дисциплины.

Клановые Дисциплины: каитифы с разрешения рассказчика могут выбирать на старте любую Дисциплину. Чтобы поднять уровень любой Дисциплины, им нужно потратить (текущий показатель) x 6 пунктов опыта, в отличие от обычного (текущий показатель) x 5 для клановых Дисциплин и (текущий показатель) x 7 для внеклановых.

Изъян: из-за ущербного положения в обществе каитифы не могут выбирать факт биографии «статус» на этапе создания персонажа. Каитиф — это не только клан, но и порочащий титул (см. стр. 25). Пока такой персонаж не сделает себе имя внутри домена или сообщества, он будет иметь +2 к сложности социальных проверок в присутствии не каитифов. Если каитиф дарует Становление, его потомки тоже становятся каитифами.

Организация: ничего, достойного упоминания. В некоторых доменах оставшиеся без присмотра каитифы становятся во главе выводков собственных незаконных потомков. Неудивительно, что такие отщепенцы-беспредельщики не добавляют очков всему роду вампиров без сира.

Стереотипы

Ассамиты: Они обычно нас не трогают. Что-то там про «грязную кровь». Ну и хорошо.

Бруха: Общие враги не делают нас друзьями.

Последователи Сета: Вампирский эквивалент белого фургона с надписью «Бесплатные конфеты!»

Гангрел: Если удастся убедить их не потрошить тебя на месте, они могут быть довольно терпимы.

Джованни: Никогда о таких не слышал.

Ласомбра: Встречайте сегодняшнего напыщенного мудака, такого же, как вчерашний напыщенный мудак.

Малкавиане: Они либо больны, либо знают какой-то секрет. Проблема в том, что первых от вторых ты не отличишь.

Носферату: Несчастье любит компанию. Особенно такую, которую можно шантажировать.

Равнос: Они как будто хотят, чтобы мы им доверяли, и это мне не по нутру.

Тореадор: Они обычно первые, кто ставит нам в вину, что мы не хотели быть вампирами. Пафосная кучка упырей!

Тремер: Мне срочно нужно в убежище, потому что я, э, забыл выключить чайник.

Цимисхи: The bats have left the bell tower. The victims have been bled. Undead, undead, undead.[1]

Вентру: Оккупай Элизиум! Нас 99%!

Камарилья: Идите в жопу, сударь.

Шабаш: Иди в жопу, Дракула.

Анархи: Ок, почему нет?

---

1. Прим. пер.: Цитата из песни Bela Lugosi's dead, Bauhaus: «Летучие мыши покинули колокольню. Жертвы истекают кровью. Нежить! Нежить! Нежить!».

«Не смотри на меня как на дерьмо.
Я этого не просил!»

Глава вторая: Торговля долгами

Когда впервые ты плетёшь интриги сети,
Насколько сложным получается узор!

Альберт Эйнштейн

Хотя власть над другими вампирами остаётся самой твёрдой валютой среди Проклятых, одолжения и обязательства также имеют ценность. Процесс обмена, оказания и обещания услуг, известный как торговля долгами, — это краеугольный камень вампирского общества. Проще говоря, умный Сородич делает другим одолжения, тогда как глупый их принимает — и становится слугой своих обещаний и долгов. Вампир, который просит об услуге тех, кому сам ничем не помогал, слишком часто обнаруживает, что всё его существование подчинено взятым на себя обязательствам. В обмен на помощь благодетель превращает его в свою марионетку.

Сообщество Сородичей — это запутанный клубок взаимных обязательств, клятв верности, выплаченных долгов и нарушенных обещаний. Все, начиная от благородного Принца и до последнего птенца, считают, что главной монетой среди Сородичей — после крови, конечно, — являются долги.

Все Сородичи всех фракций практикуют торговлю долгами, даже если не признаются в этом. Конечно, кто-то обращается с традицией более вольно, а кто-то строго следует протоколу. В некоторых доменах носитель специального титула следит за тем, кто, кому и что задолжал (см. «Канцлер» на стр. 13), в других социальная иерархия — спутанные тенёта зыбкого доверия.

Это, наверное, самый ироничный аспект торговли долгами: она построена на взаимном доверии кровожадных монстров. В мире неживых доверие — редкий и ценный ресурс. Однако весь общественный договор Сородичей — даже между старейшинами и неонатами, даже между членами разных фракций, — зиждется на обещаниях.

Долги

Обещание, данное одним Сородичем другому, называется долгом. Получив некую услугу от другого Сородича, вампир оказывается связан долгом. Значимость долга может варьироваться от мелкого до жизненно важного. В некоторых доменах долги работают как кредит: вампир должен получить одолжение от другого вампира, прежде чем сам сможет оказать ему услугу; общество считает должника достойным доверия по умолчанию. В других доменах наоборот: чем больше у Сородича долгов, тем менее способным исполнить свои обязательства он считается. Общая для всех доменов истина состоит в том, что долг есть долг, и от него нельзя избавиться иначе, чем погасить или сделать так, чтобы держатель долга его простил.

Критики и исследователи вампирского общества спешат указать, что условия погашения долга зависят от могущества и влияния держателя долга. В обмен на помилование нарушителя Традиций Принц, скорее всего, потребует небольшое одолжение, птенцу же, согласному лжесвидетельствовать перед Архиепископом в пользу Приска-отступника, должник будет обязан жизнью. К несчастью для вампира-должника, «обменный курс» далеко не всегда

изменяется в его пользу, так что Приск, обязанный жизнью неонату, сильно рискует, ведь если этот неонат окажется прытким малым и быстро займёт видное место в рядах Шабаша, то может обозначить ценность своего одолжения совсем по-иному.

Долги пересекают границы фракций, их не перекрыть властью правителя или авторитетом знаменитости. Старое правило вины в соучастии тоже работает, и в результате возникают весьма проблемные отношения. Если один Сородич обязан другому жизнью, а того объявят целью Кровавой Охоты, долга это не отменяет. Что же ему делать? Он обречён, если уплатит долг (и поможет объекту Кровавой Охоты), и обречён, если не сделает этого (нарушит клятвенное обещание). Некоторые Принцы и Архиепископы допускают прощение долгов в подобных случаях, но тех, кто получил такое «особое освобождение» от клятв, затем преследует дурная слава. Каиниты — непростые и капризные натуры.

Все эти сложности указывают на то, что система долгов и обещаний может быть невероятно запутанной.

Сплетая паутину

Процедура обретения долга проста. Сородич либо просит другого о помощи в обмен на некую услугу в будущем, либо сам помогает другому в трудный момент, понимая, что долг платежом красен. Мудрейшие среди Сородичей скрупулёзно следят за всеми своими обязательствами и прилагают все силы, чтобы не взять на себя больше долгов, чем они в силах выплатить. В более организованных фракциях, включая и Камарилью, и Шабаш, долги можно взыскивать буквально в любой момент, так что имеет смысл убедиться, что ты способен погасить свой долг при любых обстоятельствах.

Нужно заметить, что не всегда долги берутся добровольно. Старейшины виртуозно ставят более юных Сородичей в безвыходное положение, и тем остаётся лишь искать помощи старших и вешать на шею ярмо долга. Долги играют большую роль в специфических социальных отношениях между вампирами. Ментор Сородича вполне может быть одновременно и полноправным его хозяином.

Например, компания под тайным управлением старейшины Мешенко Ковича выкупает здание, в котором открыл ночной клуб многообещающий неонат, и мучит его нарушениями контракта, проверками, инспекциями и повышениями арендной платы до тех пор, пока тот не обратится за помощью к старейшине Ковичу. Старейшина оказывает услугу, и вот уже юный вампир попал в паутину одолжений. Если вам кажется, что это рэкет с крышеванием или квазифеодализм преступных группировок, то вам не кажется.

Ветераны бесконечной мучительной игры с долгами также одобряют подход, когда на потенциального должника сперва навлекают опасность, чтобы затем драматично спасти и связать незадачливую жертву долгом. Например, можно слить информацию об убежище вампира его сопернику или даже охотникам, а затем выхватить его из-под носа у врага. После такого спасения вполне естественно предложить неонату уголок своего собственного владения («У тебя явно небезопасно»), а затем постепенно, ночь за ночью, сосуд за сосудом, услуга за услугой, само право на существование жертвы оказывается в руках не такого уж бескорыстного благотворителя. С другой стороны, некоторые Сородичи сознательно берут на себя как можно больше долгов ради защиты, считая, что их многочисленные кредиторы пожелают видеть их в целости и сохранности хотя бы для того, чтобы получить своё. Этот подход лучше работает на территории Камарильи, чем во владениях анархов и Шабаша, а среди Тал Махи Ра терпеть подобное безобразие станут лишь единицы.

Типы долгов

Общество Проклятых чаще всего признаёт четыре типа долгов:

Мелкий долг: такой долг проще всего и взять, и погасить. Мелкий долг может возникнуть, если помочь голодному Сородичу найти кровь, словами разрядить назревающую вспышку ярости разозлённого вампира, провести неоната мимо вышибалы самого классного клуба во всей кормушке, предложить место для днёвки перепившему крови знакомому, который не уследил за приближением рассвета. Мелкий долг заработать не труднее, чем совершить требуемое действие. Тем не менее Сородичи следят за их взятием и обменом. Если Сородич начнёт забывать своё место, ему всегда можно напомнить, какое множество мелких услуг оказали ему другие вампиры.

Средний долг: Сородичу потребуется совершить определённое усилие, чтобы заработать или погасить средний долг. Такие долги могут нанести благодетелю небольшой вред или быть сопряжены с неким риском. Риск не обязательно должен быть физическим. На самом деле для многих Сородичей риск потерять лицо в обществе или лишиться доступа к некой информации может быть страшнее угрозы физического вреда. Примеры одолжений, влекущих за собой средний долг, могут быть следующими: проголосовать в пользу другого Сородича на собрании Старейшин, предоставить сосуд в момент отчаянной нужды, спрятать другого (не задавая вопросов) от жаждущего мести и крови малкавианина.

Крупный долг: действие, влекущее за собой крупный долг, может напрямую или косвенно сказаться на всей жизни домена. Такие одолжения неизбежно связаны с риском или большими усилиями. Опять же, риск не обязан быть физическим. Коварный тореадор может сделать одолжение дикой стае каитифов, спонсируя их набег на домен ненавистного тремера и рискуя при этом быть разоблачённым и потерять собственный статус и источники дохода. Но когда каитифы насадят тремера на кол, тореадор сможет захватить его территорию и наслаждаться этим приобретением… пока каитифы от него не устанут. В результате чего они либо попросят тореадора о новом одолжении, чтобы обнулить тот долг, либо же умело скроют своё участие в его таинственном исчезновении. Крупные одолжения не делаются под влиянием момента. Они представляют собой обдуманное вложение времени и усилий ради отдачи в перспективе. Хотя достаточно отчаявшийся каинит может влезть в крупный долг ради быстрого, но краткосрочного эффекта. Примеры действий, влекущих за собой крупный долг: сделать вампира целью общеклановой вендетты, убедить Принца отменить чьё-то разрешение на охоту, передать полицейским — союзникам другого Сородича информацию о преступных действиях банды вампиров, проголосовать противоположным ожидаемому образом на политическом собрании Епископов.

Долг жизни: самый редкий и ценный из всех видов долгов, имеющих хождение между Проклятыми. Иронично, что именно такие долги чаще всего обретают под влиянием момента, несмотря на всю их тяжесть. Как намекает название, такой долг — часто последнее, что стоит между каинитом и его окончательной смертью. Хотя это не обязательно так: вздорный анарх может пообещать долг жизни стае соперников-анархов, если, свергнув ненавистного Барона, они поддержат его претензию на титул. И всё же большинство долгов жизни появляется в тяжёлых обстоятельствах под угрозой неотвратимой опасности. Некоторые Сородичи смакуют особую иронию этого долга: учитывая, что вампиры бессмертны, им доставляет изощрённое удовольствие узнавать, на что другой Сородич готов сменять свою жизнь. Примеры действий, влекущих за собой долг жизни: во-первых, естественно, спасти другого Сородича в минуту смертельной опасности, но также и сохранить ужасную тайну, защитить смертного возлюбленного или предоставить алиби, не выясняя, какое чудовищное преступление пытается скрыть будущий должник. Некоторые особо щепетильные в вопросах чести Сородичи готовы даже умереть, чтобы погасить обязательство жизнью, настолько велико их чувство долга. Конечно же, такие вампиры редко встречаются в Мире Тьмы.

Принципы

Для большинства юных Сородичей искусство торговли долгами — это (если им повезло) взаимный обмен услугами. Современные вампиры часто описывают это как «ты — мне, я — тебе». К сожалению, многие неонаты узнают о торговле долгами лишь через то, что их наивностью воспользовались хитрые старейшины, жестокие сиры и коварные менторы, не оставившие им шанса учиться в благоприятных условиях. Стоит ли ожидать иного от Проклятых?

Многие неопытные или отчаявшиеся Сородичи (будь то птенцы или анциллы) приняли на себя ужасающий долг лишь потому, что не знали о разных нюансах торговли долгами. И виной тому не только их глупость. Немало высокопоставленных каинитов помалкивают, когда Сородич собирается совершить ошибку, или даже напрямую дезинформируют его, если им это выгодно. Так у них вдобавок появляется возможность протянуть руку помощи несчастному, оказав ему новое одолжение, чтобы погасить последствия старого.

Незыблемость системы торговли долгами очень важна для Сородичей, которым выгодно существование иерархии и поддержание статус-кво, в особенности для старейшин, которые веками плели обширные сети долгов. Если однажды обещания утратят свою силу, весь веками возводимый храм обязательств и взаимных услуг превратится в ничто. Нечего и говорить, что никто из старейшин какой бы то ни было фракции не собирается этого допускать. Накопленные обязательства для них — главный ресурс в личной Извечной Борьбе, которую ведёт каждый Сородич. Поэтому любой вампир какой бы то ни было фракции и клана, будь то должник или тот, кому должны, кровно заинтересован в незыблемости системы долгов. Шаг в сторону означает полное разрушение социальной структуры общества Сородичей и победу беззакония, а вместе с ним и Зверя.

Погашение долгов

Некоторые домены ведут строгий учёт того, кто и кому должен, однако выплата долга — сравнительно простая процедура. Как только держатель долга объявляет его выплаченным, на этом всё — долг закрыт.

Тем не менее небольшие формальности всё же должны быть соблюдены. В доменах, где за торговлей долгами следят Гарпии (или носители других титулов, см. «Канцлер» на стр. 13), держатель долга может быть обязан сообщить о его выплате. В самых организованных доменах погашение (как и взятие) долга должно свершаться в Элизиуме или другом месте, где собираются каиниты домена.

Мошенничество

Естественно, зная натуру Сородичей, такой простой общественный договор не может обойтись без подвохов. Если Примоген-носферату скажет анцилле-гангрелу, что его долг погашен, а после «забудет» об этом, что остаётся делать гангрелу? Кто поверит грязному Варвару? Да и вообще, если носферату решит играть жёстко, кто вообще поверит, что Примогену пришлось принять помощь бродяги с пустоши?

Слово каинита весит не так уж мало, и если вокруг Примогена-носферату соберётся несколько анцилл, утверждающих, что он нечист на руку, то к ним начнут прислушиваться, пусть даже жертва из другой фракции; вампир, который готов так грубо и явно подложить свинью другому Сородичу, заслуживает пожать то, что посеял. Не то чтобы Сородичи хотели защитить бедного разочарованного гангрела — они не желают однажды сами оказаться на его месте, а если при этом можно ещё и подрезать крылья сопернику, который рвётся к власти по головам других, то всё ещё лучше. Самому Принцу может быть выгодно осадить вероломного Примогена, а если анцилла-гангрел при этом получит урок смирения, удастся убить двух зайцев разом. Если бы нарастить власть было так легко, то любой малолетний засранец, умеющий лгать, был бы сам себе Принц.

Поэтому в некоторых авторитарных доменах соблюдение правил торговли долгами проверяется специальными средствами. Пара применений Доминирования даёт возможность убедиться, что взятый долг был надлежащим образом погашен. У тремеров есть ритуалы, которые могут вырвать правду из самого лживого языка. Некоторые обряды Шабаша и заклинания Тал Махи Ра дают тот же эффект. Анархи используют старые добрые пытки, чтобы вывести на чистую воду нарушителей обещания (хотя тут больше места для ошибки).

Тем, кто пытался обманом уйти от выполнения долга, приходится плохо. Но тех, кто убил держателя своего долга, лишь бы не платить, ждут во много раз более тяжкие кары (если преступление выйдет на свет). Обычно большинство долгов в домене принадлежит старейшинам, так что они и стали бы наиболее вероятной целью, если бы убийство представляло собой лёгкий способ «списания задолженности». Чтобы отбить охоту у отчаянных, старейшины и другие влиятельные фигуры по-настоящему жестоко наказывают должников-убийц. Меньшее, чего могут ожидать

выбравшие окончательную смерть взамен расплаты, — это Лекс Талионис или роль главного блюда на следующем Кровавом Пиру. О большем напрямую не говорят, но вампирская мельница слухов неустанно перемалывает ужасные истории, призванные отпугнуть потенциальных нарушителей обета.

Естественно, стоящие во главе домена не склонны прощать клятвопреступников. Не важно, Принц или Серафим правит городом: вопрос всегда упирается в доверие. Сородич, не держащий слова, явно ставит личные интересы выше интересов сообщества. А раз для выживания Сородичам необходимо скрывать своё существование от мира смертных, то вампир, не способный выполнить обещание, считается не способным и сохранить тайну. Большинство правителей каинитов считает наиболее безопасным устраивать таким вампирам скорый кровавый конец. Предавший единожды предаст и дважды, так что ему нет места в домене. Безопасность куда лучше, чем кол в сердце и солнечный свет.

Межфракционная торговля долгами

Вампиры всех фракций придерживаются (хотя бы до некоторой степени) правил торговли долгами. Оказав услугу каиниту другой фракции, можно получить в обмен ресурсы и поступки, недоступные твёрдым приверженцам своих убеждений. Если Архиепископ не желает видеть в своём домене двуличного Джованни, с чего бы Принцу этого хотеть? Вампиры других фракций — в первую очередь те же каиниты, и негодяй, который этой ночью нарушает обещание, данное кому-то другому, может следующей ночью нарушить обещание, данное тебе. Просвещённый эгоизм лежит в основе всех Традиций, и не важно, Принц или Наблюдатель насаждает их.

Нельзя сказать, что межфракционная торговля долгами всегда идёт гладко. Радикальные члены фракции могут обратиться к риторике «или мы, или они» и объявить предателем того, кто чтит долг перед членом другой фракции. Сородич, который получает слишком много выгоды от торговли с другими фракциями, может потерять статус или лишиться титулов. Его могут обложить данью крови, навязать узы крови или ему придётся действовать втайне от собственных товарищей. Ну а в более либеральных доменах, возможно, Сородичи не поведут и бровью — или даже возьмут с него пример.

Сложнее всего торговля долгами идёт между Камарильей и Шабашем — что неудивительно, учитывая их диаметрально противоположные взгляды. Долги между членами Камарильи и анархами также порой вызывают косые взгляды, поскольку успех одной фракции часто является помехой для другой. Как может насквозь консервативный Принц доверять подданному, который имеет дело с бандой террористов, подрывающих самые основы его власти?

Иногда единство клана становится важнее преданности фракции, и члены тринадцати великих семей (а также отколовшихся линий крови) сплачивают ряды против внешнего влияния. Среди носферату, гангрелов, малкавиан и бруха долг перед собственной Кровью куда более весом, чем приверженность идеологии (зачастую внешняя). Заметим, что такая преданность клану характерна для тех, кто ущемлён в правах или по иным причинам не в восторге от искусственно насаждаемой структуры фракций. Когда власть предержащие отвергают клановую идентичность, недовольные ищут утешения именно в ней. Пальма первенства тут принадлежит Носферату: обширная информационная сеть, связывающая Крыс, работает без оглядки на идеологию и географию. Тайна есть тайна, а ценность информации много выше, чем любой самозваный диктатор-ласомбра или вентру может вообразить.

Как обычно, политика Сородичей порождает странные союзы. А обладатели предприимчивых умов и нестандартных взглядов вполне могут обнаружить, что самые убеждённые их противники находятся внутри фракции, а не вне её. Более ограниченные личности в свою очередь ведут неутихающие споры о чудовищных внешних угрозах.

Долги как ресурс

Долги переходят от одного Сородича к другому, как беспутный агнец. Будто активы на бирже, они в постоянном движении: берутся и возвращаются, держатся, передаются на хранение, всячески затрудняя контроль за тем, кто, кому и что должен. Мало в каких доменах система торговли долгами строго формализована. Такие сделки обычно больше в духе «тореадор Катерина кое-чем мне обязана, так что я попрошу её дать вам аудиенцию, если вы сообщите носферату Павлу, что мне бы не помешало несколько болтливых языков, дабы привлечь внимание к делам, которые тремер Карлос ведёт с лакеем Принца». Тем не менее практически все домены всё же соблюдают некий протокол. Вампир, чей долг перешёл из рук в руки, должен об этом узнать, иначе он рискует отклонить законную просьбу, считая, что имеет на это право, и тем самым обрушить всю систему взаимных одолжений.

Особое удовольствие каиниты получают от того, чтобы дать понять должнику, что его долг не сочли

стоящим того, чтобы держать его у себя. Передача долгов от одного хозяина к другому — такая же неотъемлемая часть торговли долгами, как взятие и погашение.

Дополнительное правило: покупка долгов

Обычно долг образуется в процессе игры как результат полезных действий, совершённых персонажем игрока. Однако рассказчик может разрешить приобретать долги за пункты опыта, подразумевая, что «за сценой» случилось так, что другой Сородич остался персонажу должен. Игрок может купить долг лишь у персонажей рассказчика. Рассказчику следует вместе с игроком продумать детали обещания, данного его персонажем персонажу игрока.

Имейте в виду, что таким образом нельзя купить долг жизни. Стоимость такой «карты выхода из тюрьмы» куда больше, чем можно выразить в пунктах опыта.

Долг	Стоимость в пунктах опыта
Мелкий	3
Средний	7
Крупный	20
Долг жизни	—

Дополнительное правило: лжец, лжец

Возможно, персонаж захочет смошенничать с условиями долга, объявив, что тот выплачен или всё ещё в силе (а на самом деле наоборот). Тогда рассказчик может решить, что среди Проклятых ходят слухи об истинном положении дел с этим долгом.

Рассказчик проходит проверку, используя в качестве пула значение смекалки или манипуляции персонажа (что выше) плюс показатель смекалки или расследования (что выше) минус показатель его статуса (чем более известен персонаж, тем труднее ему мошенничать). Если проверка успешно пройдена, персонажу удалось скрыть свою хитрость на некоторое время (сцену, ночь и т. п.), которое назовёт рассказчик. Если проверка оканчивается неудачей, на свет выходят доказательства того, что персонаж солгал об условиях долга. В таком случае статус персонажа уменьшается на единицу за каждую ступень величины долга (–1 для мелкого долга, — 2 для среднего и т. д., но не ниже, чем до 0) сроком на один месяц. В случае провала происходит что-то куда более неприятное: Принц решает наказать персонажа так, чтобы другим было неповадно, Инквизитор связывает фальсификацию долга с укрывательством инфернальстов и тому подобное.

Игрок может потратить пункт воли, чтобы обеспечить гарантированный успех проверки, но потраченные на это пункты не восстанавливаются до тех пор, пока не утихнет скандал (см. ниже). Такие траты накапливаются, и вполне возможно, что персонажу будет запрещено восстанавливать сразу несколько пунктов воли.

Время для проверки также определяет рассказчик. Иногда новости разносятся быстро, и проверка соответствует одной сцене, например собранию по поводу фальсифицированного долга в Элизиуме или Палла Гранде. Иногда внимание Проклятых занято чем-то ещё, и проверка будет соответствовать паузе длиной в месяц. Когда проверка будет пройдена пять плюс один за каждую ступень величины долга раз (+1 за мелкий долг, +2 за средний и т. д.), скандал или подозрение рассосутся, и персонажу больше не будет грозить разоблачение.

Имейте в виду, что эти правила отображают мельницу слухов вампирского сообщества, носферату — торговцев секретами и сплетни на светских мероприятиях. Если некий каинит или котерия решат проверить слухи о мошенничестве с долгом, рассказчику следует назначить подходящие проверки, может, даже посвятить расследованию отдельный сюжет. В таком случае череда успешных проверок не спасёт мошенника. Если кто-то найдёт весомое доказательство, вероломного Сородича можно будет изобличить. Скелеты в шкафу не рассыпаются лишь оттого, что персонаж набрал сколько-то успехов, как описано выше.

Игрок, который смошенничал с долгом, вместе с рассказчиком решает, какие выгоды обман может принести его персонажу. Вампиры любого статуса и фракции будут не в восторге от такого Сородича. Мошенничество с долгом подрывает самые основы общественного договора вампиров, и часто власть предержащие предпочитают уничтожить одного нарушителя, чем дать ему опрокинуть всю шаткую систему. А уж теперь, когда обещание можно записать на телефон и разослать всем Сородичам домена одним нажатием кнопки, ради стабильности домена не жаль пролить немного крови.

Практика торговли долгами

Приобретённый долг не всегда выгодно взимать сразу. В конце концов, известные должники первыми попадают под подозрение, если держатель их долга внезапно исчезнет (см. «Мошенничество» на стр. 32), и последствия для них могут быть фатальными. Так что Сородич, владеющий непогашенными долгами, может не ожидать нападения по крайней мере со стороны своих должников.

Забота о собственной безопасности — не единственная причина приберечь долг на потом. Пока над Сородичем висит долг, он всегда должен быть готов к тому, что его потребуют вернуть. Страх перед этим требованием ограничивает свободу его действий. Вы не можете, например, обличить в Элизиуме тореадора-Гарпию в том, что он заключил сделку с цимисхом из вражеского стана, если его собрат по котерии — вентру в курсе, что у вас была интрижка со смертным возлюбленным Шерифа. Пригрозив вампиру-должнику, что вы потребуете с него причитающееся, всегда можно связать ему руки, притушить его амбиции, принудить вывести из оборота часть ресурсов, которые могут потребоваться для уплаты долга. Эта тактическая игра принимает разные формы у членов разных фракций. Кровавая вендетта характерна для анархов, холодная война за общественное мнение — путь Камарильи, ну а Шабаш предпочитает злобные издевательства (с поджогом и зверствами на десерт).

Кроме того, Сородича, взявшего долг, общественное мнение ставит ниже того, кому он должен. Так считают лишь те, кто знает про долг, поэтому нашедшие компромат на могущественного конкурента немедленно трубят об этом на весь домен. Если каинит всё сделает правильно, держатель долга получает уважение, а должник его теряет. И чем дольше долг будет в силе, тем выше поднимется престиж оказавшего услугу. Держателю долга выгодно оставаться таковым как можно дольше, но большинство всё-таки старается не переусердствовать с унижением должников. После того как долг будет погашен, большинство фракций отводят взгляд, если оскорблённый должник свершает месть над жестоким кредитором.

Выплата долгов

Мало кому из Сородичей доставляет удовольствие нести бремя долга. Он наносит ущерб и положению в обществе, и финансам и в целом грозит опасностью. Так что большинство каинитов пытается возвращать свои долги при первой безопасной возможности. В то же время держатели долгов заинтересованы в том, чтобы сохранять своё положение как можно дольше. В результате их отношения превращаются в подобие игры в кошки-мышки: должник изо всех сил старается оказать держателю долга услугу, а тот уклоняется ото всего, что может быть воспринято как равноценное одолжение.

Обязательства между Сородичами редко имеют конкретное содержание. Обычно ответная услуга заранее не оговаривается. Какой она будет, можно лишь догадываться. Обычно это что-то, в чём силён Сородич, обременённый долгом, или что-то такое, что не только в ближней, но и в дальней перспективе встанет должнику в убыток. «Я просто обращусь к тебе, когда мне что-то понадобится». Неопределённость работает и в пользу держателя долга, и против него. Не зная, что от них потребуется, должники оказываются в подчинённом положении, пытаясь скостить свой долг лестью и лизоблюдством.

Из-за этой неопределённости каиниты часто пытаются оказывать держателям своих долгов мелкие услуги в надежде таким образом погасить долг. Особенно деятельные или коварные вампиры ухитряются сделать так, чтобы оказавший одолжение сородич очутился в неприятном положении, воспользовавшись которым, можно выступить спасителем и тем самым уравнять счёт. Однако делать это надо с большой осторожностью, ведь выдав себя или упустив контроль над ситуацией, можно увязнуть в долгах ещё глубже, да к тому же сделаться посмешищем (и это в том случае, если манипулятор не погибнет, когда всё покатится в тартарары). Мышь, вынимающая занозу из лапы льва, всё же остаётся мышью, какой бы хитрой она себя ни считала.

Какой будет ответная услуга, зависит от размера и типа долга. Дурным тоном считается просить чрезмерную плату за мелкие долги. В таком случае, в зависимости от фракции, в которой всё происходит, должник может со смехом отвергнуть просьбу (возможно, даже отказаться от выплаты совсем, поразившись абсурдности притязаний) или вовсе потребовать удовлетворения поединком. Почти всегда те, кто пытается получить от своих долгов чрезмерную выгоду, становятся социальными банкротами. Однако стоит помнить, что сообщество каинитов пять столетий сохраняло стабильность отнюдь не потому, что должникам удавалось стать хозяевами положения.

С другой стороны, немногие Сородичи захотят попросить в уплату долга слишком мало. Поступивший так привлечёт нежелательное внимание Гарпий, не говоря уже о потере статуса, который прилагался к непогашенному долгу. Именно поэтому менее искушённые в играх разума кланы редко оказывают услуги тем, кто обладает славой более хитроумных вампиров. Быть обманутым и так-то не очень приятно, а когда твою глупость выставляют на всеобщее обозрение, стерпеть это ещё труднее.

На самом деле непосредственная выплата долга почти несущественна в общей картине торговли долгами. Долг важен сам по себе — искусство его навязывания, давление ответственности и сеть взаимных обязательств, которая создаётся благодаря одолжениям. Просто потребовать и получить плату — это почти что пустая трата обязательства во всех ситуациях, кроме самых отчаянных.

Когда дело всё же доходит до уплаты долга, чаще всего это делается публично. Типичные ответные услуги — пожалование привилегии (особенно на Становление, если должник — Принц или Приск), любимых гулей или смертных пешек, денежная и военная помощь, наставничество в Дисциплинах или даже публичное самоунижение. Часто держатель долга просит должника замолвить о нём слово перед другим вампиром, особенно в том, что касается Становления или влияния на мир смертных. Просить услуги, которые влекут слишком много риска для должника или вынуждают того нарушать Традиции, запрещено старинным обычаем, даже по отношению к членам других фракций. В конце концов, отправить должника на смерть — значит больше никогда не получить с него ничего больше. С другой стороны, достаточно ловкий Сородич может слегка раздвинуть границы этих запретов. Торговля долгами издавна использовалась для устранения неосторожных каинитов. Гарпиям и другим лидерам мнений обычно принадлежит последнее слово в вопросах о том, был ли долг полностью выплачен, хотя в большинстве доменов их мнение остаётся неофициальным.

Торговля долгами внутри фракций

Каждая фракция в той или иной форме признаёт торговлю долгами и позволяет обмениваться услугами через границы фракций. Тот факт, что абсолютно все вампиры считают свои личные обязательства важнее лояльности фракции, говорит об их исконной, в чём-то даже физической потребности держать своё слово. Суеверие о том, что вампир не может перешагнуть порог, пока его не пригласят в дом, вполне может происходить из той серьёзности, с которой Проклятые относятся к своим обещаниям.

Камарилья

Консервативная и хитроумная Камарилья придаёт торговле долгами официальную форму, и в этом нет ничего удивительного. Некоторые даже считают, что сам обычай торговли долгами породили последовательные Вентру и любители вычурных ритуалов — Тореадоры. Это не совсем так: дошедшие до нас из Тёмных веков фрагменты переписки между Сородичами уже содержат письменные обя-

зательства, но властительные фигуры Башни Слоновой Кости, Клана Розы и Клана Королей, без сомнения, знают толк в торговле долгами. Остальные кланы Камарильи видят в формализованной торговле долгами удобный инструмент и возможность для разумных инвестиций.

Бруха и Гангрел не склонны следовать протоколу, но у многих из них имеются свои представления о чести и долге, и соблюдение обязательств позволяет продемонстрировать это другим. Они часто бравируют этим в Элизиуме и на других сборищах, показывая, что пусть их положение среди других кланов низко, зато они не лгут и не лицемерят, в отличие от владык Камарильи.

Тремерская система наставничества работает по той же схеме, что и торговля долгами: обучение другого чернокнижника в обмен на оккультные секреты, ресурсы или традиционные среди них услуги.

Малкавиане не способны строго следовать правилам торговли долгами, но Клан Луны не желает и подрыва традиций, ведь это разрушит всю общественную систему Сородичей. Более того, долг часто служит якорем в реальности для самых безумных Психов, напоминая им о том, что они обещали сделать, и открывая смысл действий остальных Сородичей.

Носферату часто принимают участие в «подпольной» торговле долгами, когда информация о долге не выносится на публику в обмен на секрет или наводку на более интересную информацию. Крысы обычно не прячутся за высокими идеалами вроде чести и честности. Они просто хотят прибрать как можно больше «прекрасных мертвецов» в свои грязные руки. Долги среди носферату понимаются довольно гибко, а те из них, чьи секреты не стоят обещаний, которые они требуют взамен, просто остаются без клиентов.

Среди всех фракций Камарилья больше всех озабочена торжественностью и церемониями при торговле долгами, а также публичными отчётами о том, кто и кому должен. В доменах Камарильи чаще всего встречаются носители специальных титулов, которые заняты ведением реестра долгов. Иногда этот список зачитывают на собраниях Сородичей, чтобы напомнить, что благополучие вампирского общества зиждется на исполнении его членами своих обязательств.

Это также даёт возможность высказаться тем, кто считает, что их долг был погашен несправедливо. Кто-то может вспомнить о временах королей и сенешалей, когда сами Принцы разрешали споры двора. Такие домены напоминают полный скрытых опасностей двор Людовика XIV или Генриха VIII. Из подобных расчётов вполне можно выйти с новым долгом по отношению к тому, кто объявил закрытым долг предыдущий… Непрерывный круговорот обязательств и лояльности — отличительная черта Камарильи.

Камарилья уникальна тем, что в ней разрешена прямая передача долгов. Если все три стороны не против, Сородич может переменить держателя своего долга. Алекс Лемонт, например, должен услугу тореадору, в то время как малкавианин должен услугу ему самому. Если все согласны, Лемонт может просто передать долг малкавианина тореадору и исключить себя из цепочки взаимных обязательств. На первый взгляд это выглядит просто, но когда в домене более пятидесяти Сородичей, которые обмениваются долгами и обещаниями, узел взаимных обязательств быстро становится гордиевым. Сложная паутина обязательств удобна тем, кто промышляет торговлей долгами: она позволяет скрывать собственные обещания и прятаться за завесой множества услуг, возврат каждой из которых может свести на нет сотню других в разных частях города. Умный Сородич вроде Лемонта может вовсе не беспокоиться, что оказанную ему услугу однажды потребуют вернуть, поскольку она становится ходовым активом, который выгоднее использовать в торговле долгами, а не искать его фактического удовлетворения.

Шабаш

По сравнению с Камарильей объёмы торговли долгами в Шабаше куда скромнее, но она всё же имеет место. На практике процедура взятия долга в Шабаше выглядит как «буду тебе должен», а взаимные обязательства больше напоминают связи, складывающиеся между солдатами на войне. Они заметно гибче трактуются и уж точно реже закрепляются письменно.

Формальное взятие долга в Шабаше встречается почти исключительно между высшими эшелонами фракции. Многие старейшины Шабаша древнее его самого; вампиры, привыкшие клясться в верности при дворах мелочных королей Старого Света, не изменяют своим привычкам.

Внутри стай торговля долгами почти отсутствует, ведь члены стаи в любом случае стоят друг за друга горой. Обмен услугами и долгами часто случается между стаями, особенно в устоявшихся или охваченных войной доменах, где стаи имеют узкую специализацию и много выигрывают, помогая друг другу в меру способностей.

Для Ласомбра понятия долга и чести значат многое, ведь они напоминают об аристократическом прошлом клана и их связи с церковью во времена Средневековья. К тому же почти все обещания, подразумевающие изнурительный труд, можно выполнить руками верных прислужников. Торговля долгами во многом напоминает торговлю индульгенциями ночами до Реформации, а потому много значит для Пастырей. Кроме того, они чаще других обмениваются долгами за пределами Шабаша, поскольку искусны в раздаче обещаний и политике.

Цимисхи испытывают к практике торговли долгами куда больше отвращения, чем Ласомбра, в согласии с собственной вековой традицией. С точки зрения цимисха, если глава дома решает наградить свою шляхту, вместо того чтобы содрать кожу с их костей, этим он уже оказывает им большое одолжение. Мысль о том, что эти одолжения можно заполучить или выпросить заранее, чужда их привыкшему карать и миловать мозгу тем больше, чем они старше. Мир следует гнуть и лепить, как кости негодного миньона, а не ждать от него ответных услуг и одолжений. Юные цимисхи настроены к концепции торговли долгами более лояльно, особенно если они приходят к власти через членство в Чёрной Руке и могут использовать долги как оружие против собственных старейшин.

Для антитрибу и более тайных линий крови Чёрной Руки торговля долгами — это необходимое зло. В ней участвуют старейшины, в ней участвуют кланы — основатели Шабаша, так что стоит выучить правила и не упускать выгоду. Некоторые кланы предрасположены к ней более других — антитрибу вентру, тореадоров и ассамитов практикуют торговлю долгами с большой ловкостью, а носферату Шабаша с успехом обмениваются услугами с Камарильей, анархами и иногда даже с Тал Махи Ра. У антитрибу бруха, Пандеров и Змей Сета торговля долгами чаще принимает форму уличного благородства, ну а гангрелы и малкавиане Чёрной Руки считают её слишком запутанной, непонятной или идиотской — кто станет брать слово с неразумной марионетки Зверя?

В отличие от Камарильи Шабаш в целом не практикует передачу долгов. Это считается слишком малодушным, слишком в стиле Башни Слоновой Кости. Чёрная Рука полагает, что обмен долгами порождает фаворитизм, «кто кому должен» и запутанную сеть взаимных обязательств. Среди средних и полевых чинов Шабаша (которые демонстративно нацелены на результат, невзирая ни на что) считается более достойным сжечь убежище ненавистного старейшины, чем подкапываться под него бюро-

кратией смертных. Землеройкам и харизматичным вожакам куда ближе действие. Среди высших эшелонов фракции некоторый обмен одолжениями неизбежен, но почти всегда он сводится к относительно малым долгам, да и прибегают к нему только в крайнем случае.

Движение анархов

Вопрос о торговле долгами часто оказывается камнем преткновения для анархов. С одной стороны, чёткая система одолжений — полезная вещь, а хорошая организация часто даёт оппозиции преимущество перед закосневшими владыками. Однако когда в очередном городе Движение превращается из революционеров-подпольщиков в официальную власть, отличный инструмент политического переворота таковым и остаётся, к большому огорчению новоявленных Баронов, которым переход от борьбы с угнетателями к насаждению стабильности в юном озлобленном домене даётся нелегко.

Любопытно, что многие знакомые с технологиями анархи используют для учёта долгов социальные медиа и личные гаджеты. С помощью кодовых слов, хэштегов и других способов хранить Маскарад анархи ведут надёжную запись долгов, которую можно прочесть, если ты знаешь, где искать и как расшифровать информацию. Так что анархи не используют в торговле долгами традиционно вампирские процедуры и титулы — они, понятное дело, устарели, — а берут и возвращают свои долги в сети, где другие Проклятые могут их видеть и делать собственные выводы. Вроде того, как онлайн-аукционы показывают надёжность продавцов или социальные сети оценивают охват и влияние пользователей, история торговли долгами у анарха — это легкодоступная информация, которую могут учитывать другие анархи (или перехватить отсталые старейшины).

В последнее время среди анархов входит в моду давать кровные клятвы при взятии долга. Это придаёт оттенок официальности, традиционности и подкрепляет обещание, которое иначе может оказаться пустым.

Тал Махи Ра

В принципе, Истинная Чёрная Рука занята более важными проблемами, чем выяснение, все ли монстры из их рядов остались довольны после выполнения данных друг другу обещаний. Она измеряет глубины ужасных тайн из мира мёртвых, добывает скрытое знание, лежащее за пределами восприятия большинства Сородичей, а политические игры и борьба за власть, прочно ассоциирующиеся со сложной системой торговли долгами, волнуют

вампиров из Тал Махи Ра во вторую, если не в третью очередь.

Нельзя сказать, что члены этой фракции безразличны к статусу. На самом деле наоборот — просто чтобы его заработать, нужно раскрывать тайны, разгадывать загадки древности или собирать редкие артефакты, а не пускать пыль в глаза на глупых вечеринках. Внутри Тал Махи Ра существует сложная система присяг, клятв, традиций и ученичества, которая заменяет паутину обязательств других фракций. Истинная Чёрная Рука куда больше полагается на знание секретов и внутренние тайные сообщества, чем на обещания, данные в минуту отчаяния. Учитывая нестихающие тайные войны, которые бушуют вокруг, Тал Махи Ра просто предполагает, что её члены будут по необходимости помогать друг другу, поскольку это отвечает интересам фанатичной фракции.

Агенты под прикрытием часто взращивают собственную паутину долгов, чтобы поддержать легенду. Несмотря на отсутствие традиционной торговли долгами внутри Тал Махи Ра, фракция серьёзно относится к обязательствам, взятым перед чужаками, чтобы не привлекать нежелательного внимания к своим агентам.

Инконну

Что можно с уверенностью сказать о тех, кто прячет себя за завесой секретов? Выполняют ли они обязательства? Берут ли их вообще? Просто найти Сородича, который обменялся долгами с инконну, — всё равно что найти страничку из «Книги земли Нод» в торговом центре.

Единственный пример торговли долгами среди инконну, которым располагает сообщество вампиров, содержится в письменном документе, найденном в запечатанном кувшине в сожжённой церкви на задворках Генуи. Любопытно, что долг зафиксирован в письме с формулировкой «Да поразит меня насмерть десница Божия, если изменю слову моему». Красивый ли это оборот речи или реально возможный исход событий, определить невозможно. Однако держатель долга, Сородич, указанный в документе под именем «Дондинни», по слухам, всё ещё существует. Вернул ли должник услугу? Чтобы получить ответ на этот вопрос, сперва нужно найти самого Дондинни, если такой древний и могущественный вампир, конечно, пожелает его дать.

Независимые кланы

Для кланов, существующих вне системы фракций, торговля долгами — это обоюдоострый меч. Им приходится поступаться частью своей свободы, играть по правилам фракций, делом подтверждая доминирующее положение других групп Сородичей. Однако старейшины этих кланов прекрасно знакомы с системой торговли долгами, а привычка — вторая натура. Учитывая, что обмен услугами ведётся и через границы фракций, им не приходится подстраиваться под чужую политику или идеологию. Кроме того, торговля долгами даёт им доступ к ресурсу, одинаково ценному для всех Сородичей (не считая крови, конечно).

Ассамиты редко выполняют работу в долг. Чаще всего они берут за свои контракты плату твёрдой валютой или драгоценной витэ, которые можно обратить на пользу своему священному делу. Тем не менее иногда ассамиты участвуют в торговле долгами, чтобы влиться в социальную структуру домена, особенно если планируют устроиться в нём надолго. Связь между Ассамитами и пирамидой власти Камарильи становится всё более тесной, так что подобное происходит в доменах Башни Слоновой Кости всё чаще.

Джованни, напротив, чувствуют себя в торговле долгами как рыба в воде. Некоторые из них даже предлагают «обменный курс», скупая долги (у фракций, которые позволяют передачу долга) в обмен на более ликвидные ресурсы — деньги и кровь. И пусть Джованни слишком мало, чтобы оказывать заметное влияние на глобальный рынок долгов, немало старейшин и прозорливых анцилл морщатся при упоминании о том, что Некроманты прибрали к рукам всю теневую торговлю долгами среди вампиров.

Равнос и сетитам не так-то просто получить услугу или сделать другому Сородичу одолжение. Даже если им удастся убедить кого-то поверить своему обещанию, их самих часто обманывают. В конце концов, если кто-то и поверит, что Гарпия-тореадор сделал одолжение последователю Сета, кто захочет открыто встать на сторону сетита? Особенно часто равнос и сетиты оказываются гражданами второго сорта, когда дело доходит до торговли долгами, в доменах чужих фракций. Равнос имеют собственный (не всегда надёжный) кодекс чести, который ставит в тупик чужаков. Сетиты же предпочитают добиваться выплаты долга так, как понимают её сами, и обычно с использованием превосходства Крови.

Глава третья: Сородичи и технологии

Вы не понимаете: Маскарад устареет через какие-нибудь тридцать лет. Прогресс технологий достиг такого уровня, что вычислить Сородича — это вопрос пачки банкнот. Чернь уже владеет возможностью нас убивать! А сколько их появится через пять лет? Десять? Двадцать? Приспосабливайтесь, вымирайте или убирайтесь с дороги.

Письмо от Маргали, мафусаила-равнос, Внутреннему Кругу Камарильи, 1994

Сотни, а может, и тысячи лет мир принадлежал одним Сородичам. Когда дома освещались только огнём, информация передвигалась со скоростью гонца, и так же медленно распространялись секреты. Даже самый неловкий вампир успевал залатать прореху в Маскараде прежде, чем остальной мир обнаруживал, что в ночи произошло что-то неладное.

Сами Сородичи с удовольствием пользовались постоянной нехваткой информации. Нетрудно было скрыть нарушение границ домена или пошатнуть положение соперника, пока он три месяца пересекает океан на пути из Старого Света.

Однако эти времена безвозвратно ушли. Цифровая съёмка нарушения Маскарада попадает в сеть даже раньше, чем Сородич сообразит, что его снимают. Новости американского Движения анархов достигают их европейских единомышленников и воодушевляют их в режиме реального времени. Каинит из Монреаля может прибыть по зову сира в Буэнос-Айрес за 24 часа. Мир Тьмы населён уже не суеверными крестьянами, сбившимися в кучу у жалкого костерка.

Естественно, распространяется с огромной скоростью не только полезная информация, но и пустой шум, который её скрывает. Запись нарушения Маскарада может стать огромной угрозой для всех Сородичей, но она с лёгкостью оказывается погребена под валом порнографических, расистских, оффтопных и просто тупых комментариев. И даже без них всегда найдётся тысяча-другая юзеров, которые напишут: «ЛОЛ НУ И ЛАЖА» и «фотошоп. пиксели видно!» Гаджеты, с которых европейские анархи следят за новостями из Америки, могут дружно уйти в блэкаут. Рейс из Монреаля в Буэнос-Айрес могут посадить из-за угрозы теракта в Атланте, где агенты неназванного мафусаила выволокут из самолёта прикрытого капюшоном «подозреваемого» с руками в наручниках и колом в сердце. Преимущество мгновенного сообщения и доступа к информации нивелируется отвратительным поведением людей, ощущающих безнаказанность в сети.

Но защита от достижений науки и техники для Сородичей не исчерпывается тем, чтобы разок запостить «ололо» под фото чьего-то неосторожного Поцелуя с женой гендиректора, всплывшим на сайте со сплетнями. Инфракрасные камеры, биотехнологии, современная медицина и бесконечные изменения, которые претерпевает повседневная жизнь людей, — как на всё это реагируют Сородичи? В этой главе находится часть ответов, а также, надеемся, и новые вопросы, которые вдохновят вас на истории, которые стоит рассказать.

Стиль

Становление меняет людей, причём необратимо. Самые очевидные его последствия — это, конечно, жажда крови и появление Зверя. А вот кое-что большинство Сородичей замечает не сразу: вампиризм — это своего рода стазис. Если не предпринимать специальных усилий против этого, каинит как бы застывает во времени в ту ночь, когда получил Становление, сохраняя соответствующие привычки и манеры. В древние ночи это не имело особого значения, ведь культурный ландшафт тогда не менялся десятилетиями и даже веками. Теперь же в стороне от скоростного потока информации остаются лишь самые отдалённые вампирские сообщества. Представьте, насколько неуместно теперь выглядел бы каинит-бриолинщик с напомаженным начёсом или одетый в стиле гранж. Пять лет назад сейчас — это как пятьдесят раньше, а пятьдесят вполне потянут на пятьсот.

К удобству многих Сородичей, городская готика в первую очередь выражает эмоции, а не воссоздаёт моду определённого времени, поэтому заклёпки, кружево и чёрная кожа в Мире Тьмы никогда не устареют. В нынешние постмодернистские ночи даже детально воссозданный викторианский костюм не привлекает чрезмерного внимания. Стиль Мира Тьмы работает ровно так, как хотят Сородичи: если прохожие оборачиваются на наиболее экстремальные проявления dark couture, значит, так и было задумано. На каждом собрании Элизиума платья из ножей, пиджаки из колючей проволоки и виниловые костюмы, потакающие самым диким фетишам, соседствуют с традиционными элегантными нарядами.

В стиле нынешних Сородичей отражается прогресс мировых технологий. Мобильные телефоны, лэптопы, планшеты и плееры — это не только функциональные вещи, но и модные аксессуары. Сородич, размахивающий дешёвым керамическим пистолетом или телескопической дубинкой, сейчас выглядит столь же угрожающе, сколько в прошлом — каинит, вооружённый мотоциклетной цепью. В определённых вампирских кругах носить прошлогодний смартфон — это дурной тон, и помоги Бог тому, у кого вовсе нет смартфона. В других субкультурах каинитов любой мобильник — всё равно что кандалы, средство, позволяющее власть предержащим в любой момент определить их местонахождение. Это инструмент для тех, чья нежизнь завязана на успех привилегированных смертных. Для таких Сородичей смартфон — то же самое, что неизменный дипломат для бизнесмена прошлого столетия.

Убежища

Места, которые Сородичи зовут домом, и способы, которыми они туда добираются, часто бывают так же вычурны, как и их наряды. Молодые вампиры заботятся о том, чтобы обеспечить себе доступ к благам прогресса — Wi-Fi, телепрограммам по требованию и охранным системам, которые защищают их собственность и тайну пристрастия к крови. Сегодня на каждом уровне общества для вампиров есть убежища, дающие такую защиту, о которой Сородичи прошлого не могли и помыслить, а также доступ к драгоценным сосудам. Переделанные под жильё лофты в бывших промзонах, пентхаусы на верхушках небоскрёбов, словно укрытые руками ангелов, комнаты, спрятанные в коридорах хай-тек-университетов, и даже строго засекреченные квартиры на территории самых закрытых военных баз — всё это служит домом для вампиров и будет служить им впредь.

Даже в доменах изгоев есть доступ к вершинам технологий, о которых и не мечтали Сородичи прошлого. Ульи Носферату, которые прячутся под поверхностью почти всех городов, напрямую подключены к цифровой инфраструктуре смертных. Леса кабелей и проводов — современные городские джунгли для гангрелов, где есть и свет во тьме, и густые тени там, где они нужны звероподобным чудовищам. Революционеры-бруха устраивают себе убежища в заброшенных заводских цехах с ещё работающим оборудованием или даже на вымерших этажах офисных зданий, брошенных во времена экономического кризиса, но оснащённых доступом ко всем современным удобствам.

В то же время современным Сородичам не так просто получить доступ ко всем этим благам цивилизации. У старейшин и анцилл есть преимущество в виде смертных вассалов, которым можно поручить все приготовления, но как быть птенцу-тремеру, который хочет устроить сетевое хранилище для своих тайных знаний? Сказать прокладчику сети: «Приходите после захода солнца, я работаю весь день»? Чтобы добиться своего от технологической бюрократии, не обойтись без креативного мышления, обмена услугами (см. главу «Торговля долгами») или аккуратного применения манипулирующих Дисциплин.

Нежизнь онлайн

Без сомнения, самая страшная угроза Маскараду и лучшее оружие в руках технически подкованных Сородичей — это свободная коммуникация. Охранные системы, открытия в медицине, новейшее оружие и многие другие технологии тоже могут быть для Проклятых угрозой или инструментом, но лишь

в определённых условиях. Самое большое влияние на общество Сородичей оказывает именно коммуникация.

Обмен информацией в сети поставил перед Сородичами вопрос, что же теперь представляет собой домен. Если Сородич в Лондоне может запустить цепь виртуальных событий, которая в конечном итоге приведёт к восстанию анархов в Нью-Йорке, имеет ли вообще смысл в нынешние ночи понятие домена? Должен ли Принц Нью-Йорка разбираться непосредственно с Сородичем из Лондона за вмешательство в дела своего домена? Или он должен следовать древним протоколам и направить претензию Принцу Лондона? Как относиться к взаимодействию виртуальных доменов, принадлежащих разным фракциям?

Эти вопросы усложняют исторически сложившуюся трактовку Традиций. Если теперь Сородич не всегда физически присутствует в домене, как Принцу или Архиепископу следить за выполнением этим вампиром установленных ими законов? И надо ли? И если стражи закона теперь могут (хотя бы теоретически) преследовать нарушителя границ сквозь обширную сеть виртуального пространства и цифровых устройств, как же ему скрыться? В ночи, когда Принц Парижа может поквитаться со стаей Чёрной Руки в Мехико, не выходя из дома, значит ли что-нибудь ещё почитаемая Сородичами концепция домена? Когда Принц заявляет свой праксис, он относится только к территории, или Принц будет заботиться и о цифровом благополучии своих подданных тоже? Определяется ли нарушение границ положением физического тела нарушителя относительно физических координат территории, или цифровые преступления повлекут цифровое наказание, если Принц окажется в силах его обеспечить? Что, если правители физической области и цифрового домена не сойдутся во мнениях? Что, если они в состоянии войны или принадлежат к разным фракциям? И что делать с Сородичем, который искренне предан делу своей фракции в физическом домене, но в Интернете ведёт себя как самопровозглашённый автарх?

Это сложная, противоречивая тема, которую бурно обсуждают в изящных салонах и грязных убежищах, и внятных выводов пока никто сделать не может. Положение дел меняется так же быстро, как и сами технологии, породившие проблему.

Сородичи в сетях

Молодые вампиры быстро оценили пользу социальных сетей.

Благодаря им Сородич всегда в курсе, чем заняты его информаторы, подручные и союзники, а также следит за действиями членов своей котерии и даже соперников. Социальные сети тешат тщеславие вампиров не меньше, чем смертных; мало кто из молодых каинитов упустит возможность похвалиться в соцсети тем, что он сделал или собирается сделать, даже если это будет выражено обтекаемыми словами.

Сородичи могут координировать свои действия, невзирая на географические и даже культурные границы. Встречаются как позитивные примеры вроде дискуссионной группы, где неонаты обсуждают способы не потерять Человечность, так и по-настоящему чудовищные, например международная банда, продающая по всему свету рабов в качестве сосудов.

Некоторые Сородичи говорят, что по интернету даже передаются кое-какие мистические силы, свойственные вампирам. Например, что возможно провести тремерский ритуал удалённо, используя широкополосное подключение или 4G. Насколько это правда — или может стать правдой, ведь технологии не стоят на месте, — выяснить трудно. То, что невозможно этой ночью, может стать прорывом завтра. Умные молодые Сородичи уже сегодня способны ментально (и весьма эффективно) воздействовать на собеседника по телефону, а Сородич, известный как Био Адам, заслужил благодарность старейшин, вычислив местоположение Сокрытого врага с помощью ноутбука и приложения Find My Phone.

Цифровой след

Любая информация, попавшая в сеть, остаётся в ней навсегда, будь то запись в блоге или сводная таблица скрытых от постороннего взгляда ресурсов. Многие нарушения Традиций в нынешнее время невозможно будет полностью скрыть, если они попадут в интернет. Так что появление роковых для Сородичей сведений в сети — это вопрос времени. До тех пор хранящие тайну Проклятых стараются уничтожать столько информации, сколько могут — и оборачивают себе на пользу цинизм и вульгарность интернет-культуры там, где это невозможно. Немало видео питания вампиров обезвредили аккуратным применением таких ответов, как «Было сложно, но я подрочил» или «Чёрные всегда дерутся друг с другом, когда перевозбуждаются».

Физические носители информации также претерпели изменения за десятки лет, прошедшие с тех пор, когда магнаты-вентру хранили свою бухгалтерию на катушках магнитной плёнки или стопках дискет. Даже компакт-диски уже вышли из моды. В нынешние ночи важную информацию физически скорее будут перевозить на флеш-картах, но кто знает, когда им на смену придёт другое средство (если физический перенос данных вообще не выйдет из употребления)? При наличии облачных хранилищ и лёгкого доступа к торрентам кризисы типа «Нам нужен этот диск! На нём все записи Примогена!» навсегда ушли в прошлое.

Охота на проблемы

Котерии, которые специализируются на недавно появившемся цифровом Маскараде, умеют разыскивать и уничтожать проблемную информацию. Используя такие методы, как взлом баз данных, подбор паролей, атака на серверы и даже физическое уничтожение оборудования, эти Сородичи охраняют секретность Проклятия Каина. Вампиры оставляют за собой всё больше и больше намеренных или случайных следов в сети: видео на хостингах, чек-инов в подозрительных местах, упоминаний нелегальных действий в социальных сетях. Поэтому всё больше и больше ценятся в своих доменах мастера устранения виртуальных проблем, к какой бы фракции они ни принадлежали. Есть подозрение, что Внутренний Круг Камарильи спонсирует экспериментальный отряд неизвестных Юстициаров, которые работают с данными и следят за тем, чтобы не было нарушений Традиций в цифровом пространстве. Среди Сородичей ходит слух о нескольких молодых инконну, которые тайно обретаются в сети.

Новые медиа

Роль СМИ за последние несколько лет сильно изменилась, и процесс изменения явно не завершился. Раньше влияния обладающих обширными связями старейшин было достаточно, чтобы убрать историю из газет или вечерних новостей. Сейчас новости по телевизору никто уже не смотрит. Уж точно не юные Сородичи и не смертные, которые могут пострадать от злодейств безалаберной стаи Шабаша. А газеты уже всё равно что глиняные таблички — даже самиздатные еженедельники, которые когда-то подпитывали революционную страсть бруха и держали в курсе последних веяний тореадоров.

Современные СМИ меняются с такой же невероятной скоростью, как и другие средства коммуникации, и всё меньше и меньше предоставляют возможность похоронить историю на восьмой странице раздела «Разное». Теперь манипуляция СМИ выглядит как саботаж эффективности поисковых систем, сокрытие горячих тем под тоннами цифровой бессмыслицы и дурацких постов. В мире, где главное — контент, а информация доставляется мгновенно, Сородичи, превратившие свою личность

Архив предков

Обладая семейным бизнесом, клан Джованни перенёс часть своих генеалогических ресурсов в базу данных в закрытой сети, как у Церкви святых последних дней. Отчасти это сделано ради традиции поклонения предкам и почитания семьи, которая свойственна клану с культом семьи. С другой стороны, цифровая «книга мёртвых» Джованни, в которой перечислены почившие и Сородичи, — ценный ресурс для некромантов. В списке указаны не только имена мёртвых, но и их нынешний статус в Подземном мире, способность влиять на мир материальный и вклад в дело Бесконечной Ночи.

в бренд, который поддерживают блоги, подкасты и бесконечные ленты апдейтов статуса, как раз и решают, станет ли история вирусной или отправится на свалку ненужной информации. Неудивительно, что в этом преуспевают Носферату, но немалое количество Гарпий-тореадоров и последователей Сета обладает сравнимым охватом и влиянием.

Финансы

Отдельные Сородичи и кланы владеют огромными денежными состояниями, например Вентру, Джованни, некоторые тореадоры и ласомбра и немало хватких носферату. Самые мудрые из них сумели извлечь выгоду из технологических новшеств, которые позволяют быстро реагировать на изменения в финансовом мире. Сюда входит всё — от приложений для смартфонов, позволяющих управлять активами, до компьютеров с программными комплексами, которые мониторят и анализируют котировки на бирже, чтобы за короткое время получить доход с инвестиций.

Логистика

Перевозить вещи с места на место — это и неизящно, и идёт вразрез с привычками большинства Сородичей, которые склонны оседать в одном домене. Однако же способность перемещать материалы между доменами может быть чрезвычайно полезна для вампиров. Если Сородичу необходима редкая витэ, бесценный артефакт или диковинный тауматургический компонент, лучше всего, чтобы перевозчик хорошо понимал, насколько важный груз он везёт. Маршруты сейчас прокладываются мгновенно, положение транспорта можно отслеживать в режиме реального времени, и для Сородича, чьи информаторы специализируются в логистике, не составляет труда выехать из домена, если там становится слишком жарко, — или проследить за теми, кто пытается пересечь границу территории. Можно даже организовать «убийство по почте», ведь каиниты уязвимы перед зажигательной бомбой, «случайно» не замеченной при досмотре груза.

Таким образом, логистика даёт Сородичам обилие возможностей для прикрытия и инвестиций. Небогатый каинит может легко заработать на нежизнь, работая ночным доставщиком или кладовщиком в ночную смену, и так же легко вампир с доступом к перевозкам может специализироваться на контрабанде. Некоторые каиниты делают это в одиночку и сколачивают себе состояние (например, Койот; см. стр. 19), другие же открывают доступ к услугам смертных для мира Проклятых.

Азартные игры

Некоторые Проклятые усматривают параллели между глобальной фондовой биржей и игрой в казино: и то, и другое суть игра на деньги, и Сородич, который способен повлиять на исход любой из них, становится богат. Поэтому многие каиниты ищут возможности легально или силой войти в мир разрешённых азартных игр. Некоторые приобретают долю в казино, другие занимаются поставками для них, а кое-кто даже пытается найти Дисциплины или магические ритуалы, которые позволят управлять вероятностями. Букмекеры тоже популярны: Сородичи могут их использовать или, что более выгодно, манипулировать ставками, фиксируя цены с помощью технологий.

Армия и вооружение

В нынешние ночи, когда границы сжимаются, идеи перемещаются со скоростью мысли, а тирания принимает множество обличий, способность человечества творить насилие всё возрастает. В мире никогда не будет недостатка в новых хитроумных способах нанесения друг другу чудовищного вреда, а также в людях, готовых выложить за соответствующие технологии любые деньги.

Что до роли Сородичей в этом процессе, оружие и боеприпасы особенно их не волнуют. Вампирские Дисциплины и свойственные каинитам сила и прочность тела всё ещё дают фору лучшим образцам вооружения и защиты. Пушки — да и, в принципе, любое современное оружие, — просто не оказывают особого эффекта на тела Сородичей.

Нельзя сказать, что Проклятые не питают интереса к боевым технологиям: просто их интерес не такой, как у смертных. Для вампиров большинство оружейных разработок делится на три категории:

источники дохода, источники солдат и продвинутые технологии, которые потенциально способны повредить живому мертвецу.

Заработок

Не секрет, что смертные обожают проделывать друг в друге дыры и резать друг друга на кусочки. Поэтому немало Сородичей обрели информаторов и приспешников в военных конфликтах по всему земному шару — и неплохо на этом зарабатывают.

Воюющие с правительством повстанцы, частные охранные фирмы и даже коллекторы — в мире достаточно покупателей оружия, законного или нет. Сородичи, которые склонны держаться в тени и умеют как следует прятать себя и свою собственность, идеально вписываются в тёмный бизнес оружейной контрабанды. Каиниты любого клана и мировоззрения могут иметь торговлю оружием в качестве одного из ресурсов. По чуть-чуть или по-крупному, от шпаны-гангрела, толкнувшего единственный нелегальный пистолет отчаявшемуся уличному бандиту, до тореадора со связями, который серьёзно вложился в международный оружейный скандал десятилетия, — вампиры зарабатывают деньги, продавая оружие людям, которым оно нужно. Надо заметить, что Сородичи не торгуют оружием, которое способно остановить разъярённого вампира. Вместо этого они раскачивают мир, устраивают на его грязных задворках кровавые бани, где можно почти безнаказанно питаться и грабить, но не дают смертным особого преимущества перед собой. «Пусть рвут друг друга на части, чтобы кровь бежала по улицам, — говорит видный торговец оружием из клана носферату, — а я возьму двойную плату: деньгами и витэ». Доступ к самым новым, максимально смертоносным, скорострельным и бронебойным образцам оружия — главный приоритет и основа бизнеса для таких Сородичей.

Стоит заметить, что Традиции и законы большинства доменов торговлю оружием не запрещают. Для смертных это преступление, ну а для Проклятых владение оружием массового поражения не обязательно наказуемо, разве что в самых строгих из доменов.

Пехотинцы

Для Сородичей, чьи интересы сочетаются с интересами смертных, например революционных вождей-бруха, чьи приспешники — вооружённые повстанцы, лордов тремеров и цимисхов Старого Света, которые до сих пор держат личные армии, гангрелов — главарей банд, которые заправляют криминальными районами, и даже сумасшедших автархов-малкавиан, имеющих связи в международных компаниях наёмников, доступ к действенному оружию означает успех в их кровожадных предприятиях. В Мире Тьмы отстрел конкурентов гораздо чаще происходит буквально, а не фигурально. У этих Сородичей высокие технологии часто заменяет обилие низкокачественного или устаревшего оружия. Направь на противника несколько дешёвых старых «калашниковых», и он пойдёт на попятную точно так же, как если бы это были новенькие блестящие стволы. Некоторые Сородичи видят себя современными инкарнациями Дракулы с армиями бояр-гулей под рукой, готовыми драться и умирать за милость хозяина.

Лучшие мышеловки

Самые редкие и примечательные из Сородичей, занятых в сфере оружейных технологий, — это те, кто связан с их разработкой. Традиционный баллистический огнестрел малоэффективен против вампиров, но если стрелок сумеет выпустить в воздух достаточно свинца, град пуль разорвёт на куски даже самого крепкого Проклятого. Оружие, построенное не на баллистических принципах, не только может внести хаос в ряды вампиров — часто Сородичи его финансируют и испытывают на себе подобных. Конечно, в разработке подобного оружия участвуют немногие вампиры, но кто знает, сколько принадлежащих Вентру или Ласомбра денег проходит через исследовательские лаборатории и сколько землероек и каитифов оказались под прицелом неизвестного оружия только для того, чтобы в отчёте появилась строка «наносит аномальный урон целостности криптидов».

Биологическое оружие не обязательно вредит вампирам напрямую; оно, как и любая болезнь, может передаваться от одного сосуда к другому при неаккуратном питании или контакте с заражённой кровью. См. больше информации о болезнях на стр. 311 основной книги правил.

Небаллистические устройства вроде тазеров, акустических пушек, импульсного энергетического оружия, энергетического оружия направленного действия и других проявлений техники на грани фантастики способны нанести каинитам серьёзный урон. Даже несложное оружие вроде огнемёта или патронов с магниевой стружкой способно убить неосторожного Сородича. Естественно, эти вещи невероятно сложно достать, особенно без связей с армией, полицией или организациями, которые их производят и продают. Но было бы желание, а способ найдётся, и время от времени такое оружие попадает в вампирские руки к вящему ущербу местного сообщества каинитов (и часто вообще всех, кто оказался поблизости).

Массовое уничтожение

Сородичи процветают там, где смертный мир утопает в борьбе. Все Сородичи, кроме самых

древних, уязвимы перед грубой разрушительной силой крупных бомб и другого стратегического вооружения. Будь то обычная взрывчатка, «грязная» атомная бомба или экспериментальное оружие вроде гафниевой бомбы, Сородич почти во всех случаях так же уязвим к ним, как и простой смертный.

Это не значит, что Сородичей не интересует финансовая или военная польза таких вещей. Наиболее радикально настроенные члены Шабаша с удовольствием бы увидели, как мир погрузится в хаос, в котором так легко захватить власть над смертными, и с радостью бы приблизили такой исход с помощью оружия массового поражения. Сородичи — мелочные диктаторы и революционеры, особенно в отдалённых или измученных войной доменах, вполне способны прибегнуть к такому оружию, чтобы держать смертных или даже каинитов в подчинении и страхе. И конечно же, как было сказано выше, в оружейной отрасли крутятся астрономические суммы денег — как легально, так и в теневом её сегменте. Поэтому Сородичи вроде ренегатов-бруха, бегущих от ужасной власти Бабы-Яги в России с неизвестным количеством контрабандного урана в чемодане, вдруг оказываются в центре внимания террористов, анархистов и амбициозных правительств (что вампирских, что человеческих), которые хотят по-своему распорядиться такой убойной силой.

Каиниты, которые окончательно распрощались с Человечностью, тоже находят себя в области совмещения вампирского мастерства и деструктивных технологий. Партизаны-тремеры в воюющих доменах встраивают бомбы в своих гомункулов или делают автономных взрывающихся големов. Террористы-цимисхи вживляют оружие и бомбы прямо в плоть своих слуг-гулей. Ни в одном клане не сомневаются, что гуль или даже смертный вассал, порабощённый или связанный узами крови и обёрнутый брикетами пластита, будет рад принести себя в жертву ради дорогого хозяина.

Конечно же, практически в любой хронике по В20 подобное оружие ужасающей силы лучше смотрится в качестве элемента сюжета, а не предмета в инвентаре.

Наёмные убийцы

Клан ассасинов испокон веков полагается на особые техники и собственные Дисциплины гораздо больше, чем на оружие и снаряжение. Даже в нынешние ночи ассамит с родовым кукри в руке пугает вампира куда больше, чем любой солдат частной армии, вооружённый сверхсовременным пулемётом. Ассамиты лучше прочих независимых кланов на практике показали, что способны обойти и разрушить любую технологическую защиту. Даже самая дорогая охранная система не защитит от сил Упокоения, если

ассамиту выдастся шанс их применить. И как может частная охрана защитить убежище, если она даже не услышит прихода ассамитов?

Для визирей и чародеев никакая технология не заменит проверенных временем источников тайного знания. Эти ревностно хранимые секреты куда в большей безопасности в виде бумажных книг: их можно стеречь самому, в то время как цифровые носители легко скопировать и вынести.

Транспорт

Ещё одно удобство современного мира, которое отличает нынешних Сородичей от древних, — это возможность отправиться в любую точку света. Часто Сородичи пользуются тем же транспортом, что и их смертная добыча: городские автобусы, трамваи, коммерческие самолёты, метро, такси и всё остальное, что можно заказать за деньги. Пусть иногда их клеймят дешёвыми и плебейскими, эти способы перемещения всё же имеют огромное преимущество перед теми, что были доступны каких-то двести лет назад. Сейчас, если Сородич перечеркнул своё будущее в родном домене, ему нужно всего лишь забронировать авиабилет или угнать мотоцикл, чтобы оставить все проблемы за спиной. В давно минувшие ночи проехать даже полсотни километров было невероятным предприятием, а пространства между цивилизованными доменами были вотчиной бандитов, злобных диких гангрелов и ещё более таинственных чудовищ.

Во времена дешёвых и доступных поездок предпочитаемый вид транспорта много говорит о путешествующем Сородиче. Высокостатусные вампиры наверняка имеют в распоряжении роскошные автомобили и вполне могут владеть самолётом или вертолётом вдобавок к лимузину или джипу с кортежем.

Некоторые каниты любят путешествия сами по себе и проводят много времени за рулём. Классические автомобили, винтажные мотоциклы, дома на колёсах, которые в то же время являются укреплёнными мобильными убежищами, — всё это и многое другое может принадлежать табору равнос или даже кочующей смертной семье, собравшейся вокруг странствующего малкавианина. Некоторые гангрелы рискуют своей нежизнью, лишь бы не бросить «старушку Бесс». И если какой-то кровосос осмелится столкнуть в кювет любимый «Харли-Дэвидсон Panhead» 1949 года, принадлежащий байкеру-брухе, вполне возможно, что хозяин отправится мстить ему во главе целого мотоклуба гулей.

Многие Сородичи, ведущие жизнь на колёсах, не уделяют особого внимания комфорту и удобству. Из навороченных девайсов у бродячих мертвецов часто можно встретить какой-нибудь GPS-трекер. На втором месте по распространённости краденый или предоплаченный сотовый и дешёвая пушка. Внутри клана Равнос любители новомодных игрушек рискуют потерять статус и уважение других Обманщиков. Насколько представителя равнос волнует уважение других Обманщиков — это, конечно, иной вопрос.

Странные способы перемещения больше раскрывают личность каинита, чем помогают ему преодолевать расстояния. Среди ласомбра, например, до сих пор существует обычай морского пиратства, берущий начало с самой Эпохи великих географических открытий. Однако набитый солдатами поезд под предводительством тайного военачальника Камариль пусть и выглядит несовременно, но ударной силой и огневой мощью превосходит самый крупный отряд рыцарей в тяжёлой броне из времён почтенных старейшин.

Война поколений

Слишком часто неразумные неонаты и анциллы списывают старейшин со счетов, полагая, что ходячие реликты не способны иметь дела с технологиями и боятся всего нового. Но хотя старейшины действительно избегают современных приборов сами и смотрят на тех, кто ими пользуется, свысока, только самый глупый птенец может решить, что они не умеют извлекать из современных технологий свою выгоду. На самом деле, всегда быть в курсе нового — одна из самых грозных способностей в арсенале старейшин: учитывая, что большинство из них развило ресурсы и другие факты биографии до уровня, недоступного птенцам, вкупе с технологическими новинками эти преимущества дают им огромные возможности. Например, такие:

- Старейшина-бруха создаёт специальную сеть связи для раздувания революционных настроений в регионе. Основные усилия он направляет на то, чтобы поддержать смертных партизан в борьбе с привилегированным правительством, и при этом ему достаточно одного поста в интернете, чтобы созвать и отправить в бой вооружённый отряд, который будет биться за его интересы.
- Алхимик-тремер Давид Виц ищет секрет вечной жизни, не отягощённой вампиризмом. Выделяя при помощи компьютера ключевые черты индивидуальной личности и сочетая их с тауматургическими конструктами, он сумел создать клонов — алхимических гомункулов под управлением симуляции вампирской личности и искусственных воспоминаний. Есть ли у таких созданий

душа? И что, если они станут враждовать с Сородичами, у которых для них насильно извлекли донорские воспоминания?

- Биолог-цимисх сочетает прорывные медицинские технологии с ужасными методами изменения плоти и костей. Результат его исследований — биотехнологическая шляхта, лишённая недостатков и зависимостей младших гулей и способная регенерировать и даже воспроизводить себя.

На ум приходит бесчисленное множество сценариев того, как подкованный в технологиях старейшина может упрочить своё положение в войне поколений… или вложиться в технологию или метод, которые выйдут из-под контроля с самыми страшными последствиями.

Психология старейшин часто построена на отрицании и спеси: они ошибочно полагают, что коварства и изобретательности Золотого века хватит, чтобы противостоять помешанным на гаджетах новым поколениям. Это глупость, и мудрые старейшины не забывают изучать Дисциплины, которые позволят нивелировать влияние новых технологий или использовать их для собственной выгоды. Многие старейшины встретили Окончательную смерть в пламени оттого, что не пожелали тратить время на новомодные причуды и чуждые блага современных ночей. Те, кто хотя бы знает, что современный мир может им противопоставить (не говоря о том, чтобы самим этим пользоваться), уже лучше защищены от посягательств завистливых неонатов и анцилл.

Опять же, ресурсы играют важную роль в освоении и сборе технологических новшеств и применении их против амбициозных птенцов. Особо охраняемые номера, пуленепробиваемые лимузины и даже экспериментальные следящие устройства, оснащённые технико-мистическими алгоритмами распознавания, недоступны Сородичам без гроша в кармане. Остриё науки и техники — покрытое кровью остриё — находится в руках вампиров, у которых есть не только ум и амбиции, но и деньги, чтобы спонсировать пионеров новых пугающих исследований.

Обездоленные

Сородичи, которые принадлежат к неорганизованным кланам, ограничены в средствах. Отношение к прогрессу тех, кто не участвует в предприятиях фракции, зависит больше от возраста, нежели от идеологии. То есть старейшины менее богатых или искусных кланов часто не поспевают за темпом развития современных технологий, в то время как молодежь более склонна учиться и пользоваться новыми приборами, услугами или оборудова-

нием. Однако даже неонаты узнают о новинках и начинают ими пользоваться немного позже, чем смертные. Во многом причиной этому сама природа вампира: даже самые молодые из них в момент Становления превращаются в застывший слепок своего времени. Проклятые не могут преодолеть стазис, который отрезает их от безжалостного прогресса технологий.

Большинство менее влиятельных кланов имеет специализацию — что-то такое, что ни один другой клан не делает так же эффективно, как они. Сородичам от природы свойственно доверять своим способностям больше, чем любым внешним приспособлениям. Какой толк тремеру-тауматургу от смартфона (кроме простого сообщения), когда он вызывает духа-защитника силовой линии Земли где-то на задворках цивилизации? Зачем высшему жрецу-сетиту широкополосный Wi-Fi, если он выкапывает древние секреты из могил Срединной империи? И зачем пандеру камера на 1080p, если только не на продажу?

Инконну

У таинственных и скрытных инконну нет единой позиции насчёт современных разработок. Сородичи, которым доводилось иметь с ними дело, считают, что вампиры этой фракции не питают к технике особой любви, предпочитая полагаться на свою нечеловеческую проницательность, а не на технологические «костыли», которые придумали для себя смертные. По их мнению, Сородичи всё это время удерживали своё положение благодаря уникальному свойству Проклятия Каина — Дисциплинам.

Их позиция на первый взгляд противоречива и имеет множество нюансов (как и в отношении прочих вопросов, с которыми имеют дело инконну). Хотя эти вампиры считают, что сумели преодолеть низменные недостатки вампирской природы, они не доверят технологиям свою жизнь. Основная масса технических новинок для них непонятна; их вводит в ступор база контактов в облачном хранилище или охранная система под управлением неразумного компьютера, который не способен отличать врагов от друзей.

В какой-то степени отношения с прогрессом обусловлены крепкой связью представителей этой фракции с ночами далёкого прошлого. Даже сейчас многие благородные инконну владеют убежищами, пышно убранными или простыми — но старомодными. Мраморные портики или вырубленные в скалах гроты, в которых скрываются инконну, не следует осквернять мигающим экраном лэптопа.

Как и во многих других случаях, единственная реакция инконну на раздражитель в виде технологий — держаться от них подальше. Не доверяй тайну чужаку, и не придётся следить за её сохранностью.

Подобие жизни (тауматургический ритуал второго уровня)

Считается, что этот ритуал разработала сумасшедшая тремер, которая устроила себе убежище в морге окружной больницы и охотилась на её нищих посетителей. Благодаря мистическим силам можно было не скрываться от докторов, медсестёр и пациентов, которые считали её просто бездомной бродяжкой, часто попадающей в отделение неотложной помощи из-за нелёгкой доли нищенки.

Подобие жизни позволяет Сородичу ненадолго возобновить в своём теле присущие живым процессы: дыхание, кровообращение, температуру, мозговую активность и т. д. Эти признаки фиксируются только медицинским оборудованием: электрокардиографами, томографами, стетоскопами и термометрами. Под воздействием ритуала у вампира не появится пульс и кровь не побежит по жилам, но медицинские приборы будут выдавать результат в пределах нормы для человеческого организма. При этом показания однородны, не содержат флуктуаций и не изменяются под действием стресса (что само по себе подозрительно).

Правила: ритуал проводится в течение одного часа и действует одну сцену, позволяя обмануть всё медицинское оборудование. Отдельным ритуалом эффект можно перенести на любой физический объект, сделав из него талисман. Действие ритуала распространяется на одного Сородича, который имеет при себе талисман или касается его. Для зачарования предмета подобным образом необходим ещё один час. Во всех случаях ритуал требует унции крови живого родственника Сородича, который его проводит.

Анархи

Ближе к концу 20 века Свободное государство анархов дышало на ладан, но в последнее время им удалось стряхнуть с себя пыль и дать отпор вторженцам, которые посчитали децентрализованную фракцию лёгкой добычей. Если анархи в чём-то едины, так это в желании выгнать на мороз захватчиков, предварительно свистнув домен прямо у них из-под задниц.

Из всех фракций партизанское мышление наиболее характерно для анархов. В нынешние ночи одной из важнейших возможностей для Проклятых является прежде невиданная возможность менять мир вокруг. Будь то мобильное и мощное оружие, мгновенный доступ к любой информации или транспорт, позволяющий быстро броситься в драку или сбежать от неё, Движение анархов готово принять на вооружение все возможности, которые даёт современная наука, и сделать их своим raison d'etre.

Проще говоря, анархи не просто разбираются в технологиях, они хотят в них разбираться. Нынешней ночью гаджет — это великий уравнитель. У других фракций есть кое-какие новинки и даже эксперты мирового уровня в отдельных областях, но все они связаны разными идеологиями, которые, на взгляд анархов, устарели лет на пятьсот. Так что основная цель анархов — преуспеть в современном понимании этого слова. Пусть остальные фракции устраивают свои священные войны и средневековые вендетты — современные ночи вполне могут стать эрой анархов, которые хотят, могут и знают, как добиваться своего.

Глава четвёртая: Мир Тьмы

Что за народ загадочный и сильный
Жил там, где ныне град стоит в руинах?

Гораций Смит, «Озимандия»

Игрокам в «Вампирах» всегда нравилась цельность Мира Тьмы, а также то, что поступки, совершённые их персонажами в родном домене, причудливой цепью последствий могли отозваться в Венеции, Мехико или даже твердыне Истинной Чёрной Руки в Подземном мире. Этот игровой мир — действительно мир тьмы, в котором фракции, кланы, таинственные общества и одиночки ведут собственную игру под залитыми лунным светом небесами. Даже если котерия только что раскрыла тайну, за этой тайной всегда есть что-то ещё, крупнее и голоднее, чем они сами. Эта идея — одна из граней ужаса, характерная для мира Сородичей и других таинственных созданий, с которыми они делят темноту. Итак, ниже описаны некоторые места, обладающие особым значением для детей Каина.

Собор плоти (местоположение неизвестно)

Изначальный Собор плоти был высшим творением Йорака, цимисха, которому основатель клана поручил сохранить ядро сознания предтечи. Для этого Йорак создал свой Собор, ужасающую церковь-крепость, изваянную из плоти крестьян, рабов, врагов, зверей и всех, кому не повезло стать материалом для пульсирующего, истекающего гноем здания. Его стены, опоры, шпили и перекрытия слеплены из кожи и костей йораковых жертв, поэтому Собор — живой (а может, неживой) сосуд безумного коллективного разума, который в один прекрасный момент поглотил своего создателя.

Собор Плоти изначально был возведён в домене Йорака в Старом Свете, на терзаемой цимисхами земле где-то за лесом у подножия Карпатских гор. Однако слухи о том, что Собор способен перемещаться, веками довлели над Сородичами и придавали пугающей остроты Извечной Борьбе и ожиданию Геенны.

Нынешней ночью никто точно не скажет, где находится чудовищное здание, хотя истории о том, что он всё ещё жив, не иссякают. Те, кто знаком с методами цимисхов, вообще подозревают, что изначальный Собор мог превратиться во множество Соборов благодаря партеногенезу. Другие возражают, что Собор стал самим телом предтечи: огромная богопротивная церковь, которая утоляет жажду глупцами и смельчаками, ступившими в её залы.

Замок Хуньяди (Трансильвания, Румыния)

Для многих Сородичей Голконда означает духовное перерождение, выход из-под власти Проклятия Каина. Но иногда Голконда предстаёт для искателей (или насмешников) в более мрачном свете: достигшие её вампиры вовсе не кажутся кроткими святыми.

Взгляды Сородичей замка Хуньяди — по слухам, твердыни Инконну, — на обретённое ими состояние Голконды разнятся. Некоторые как будто перековались в пастырей, а их философия стремится увести прочь от грязи и горечи вампиризма, в то время как другие — воплощение библейских ужасов — настаивают, что преодоление вампирской природы уж точно не в том, чтобы её отрицать. За зубчатыми стенами замка и стерегущими их гаргульями бродит не меньше десятка настоящих чудовищ.

Какова бы ни была правда о Голконде, бессмертные гуру этой философии сделали своим убежищем замок Хуньяди, скрытый в глубине родовых земель цимисхов. Древние залы его — вовсе не святая земля. Как и в любом населённом каинитами месте, там случаются споры за кровь, ссоры и стычки.

Среди тех, кто знает о существовании замка, его считают или гнездом ереси и кровавых оргий, или обителью святых. Правда, как обычно, лежит где-то посередине. Но как же его обитатели преодолевают скуку и безумие, связанные с их ущербным бессмертием, если никогда не выбираются за каменные стены?

Вампирский клуб (Сан-Франциско, Калифорния)

Внутри севшей на мель яхты, которой когда-то владел нищий ныне миллионер, устроился Вампирский клуб — одно из самых ценных владений Свободного государства анархов. Каиниты всех фракций почитают его за Элизиум (или иное подобное по смыслу место). Даже гули, лакеи и прихлебатели из вампирских свит могут зайти внутрь, хотя не вампиров пускают только в Александрийский клуб, специально построенный поверх севшего на мель корабля.

Под покровительством бывшего Принца Ванневара Томаса и управлением эксцентричного тореадора по имени Себастьян Мельмот Вампирский клуб почти сотню лет считается лучшим заведением города. Это место, где Командир-анарх может свободно предаваться вампирским удовольствиям рядом с Епископом Шабаша и влиятельным Примогеном Камарильи. Почти все вампиры, прибывающие в Сан-Франциско, считают нужным отметиться в Вампирском клубе, даже если они в бегах или залегли на дно. Это место, где вампир может быть вампиром, забыв о политике и войне. Клуб пережил сумятицу Движения анархов, вторжение Сородичей Востока и падение Принца-покровителя, и никакие беспорядки не омрачили царящий там эпикурейский дух.

У Вампирского клуба впереди очень важное событие: сотая годовщина основания. Себастьян Мельмот уже начал планировать грандиозное торжество, а немало влиятельных патронов клуба со всего света пополняют его кошелёк, дабы отметиться своей щедростью в событии, которое вполне может стать самой крупной и разнузданной вечеринкой за всю вампирскую историю.

Собор Сан-Паулу (Сан-Паулу, Бразилия)

Шабаш не зря обладает славой кровожадных и фанатичных вампиров-шовинистов, но истинная философия фракции куда сложнее. У неё давние связи с католическими обрядами и культурой, а один из главных философских центров Чёрной Руки находится в городе Сан-Паулу, а именно под кафедральным собором. Сама церковь — один из символов города, и мало кто из 40 миллионов его смертных обитателей в курсе, что у них под ногами расположилась важнейшая для вампиров организация. Сан-Паулу — духовный центр фракции, уступающий лишь резиденции Регента в Мехико.

Всемирный совет Чёрной Руки ежегодно собирается в криптах под собором, где рассматривает и утверждает священные обряды Шабаша. Архиепископы, Епископы, Приски и другие лидеры фракции попадают на совет только по приглашению. Получить его — это огромная честь и возможность влиять на религиозную политику фракции. Архиепископ Сан-Паулу также проводит множество дискуссионных советов, где Епископы и одарённые духовники могут обсуждать и предлагать новые обряды, изучать и спорить о вопросах, напрямую касающихся теологии Шабаша. На этих советах идут бурные дискуссии о Путях Просветления и, конечно, об официальных таинствах.

Присутствие такой важной организации в Америке возмущает некоторых европейских старейшин, которые считают, что религиозный центр Шабаша должен находиться ближе к Ватикану или хотя бы в Европе — историческом оплоте католицизма. Настоящей вражды по этому поводу пока не возникло, но чем мрачнее становятся настроения во фракции и чем ближе подступают Последние Времена, тем больше вероятность раскола среди священников Шабаша.

Полночь красных сестёр (местоположение меняется)

В доменах Старого Света, где правят негостеприимные Принцы, среди Сородичей процветает контрабандная торговля. Ищет ли каинит реликвии вампирских святых, тауматургические реагенты, пару

немых рабов-сарматов или даже фрагмент *«Книги земли Нод»*, кто-нибудь это да продаёт. Под резким светом зимней луны он найдёт нужное среди лотков и фургонов Полночи красных сестёр. Тут можно и отыскать редкое сокровище, и обратить в деньги собственную диковинку. Полночь красных сестёр перепродаёт вещи, которые, вполне возможно, являются бесценными.

Курируют этот полночный рынок Равнос из линии крови Фури Дай, превратив свой статус изгоев в преимущество. Потенциальные продавцы оставляют свои проблемные товары сёстрам — ведьмам этого клана, а те берут на себя все сложности с охраной контрабанды, устройством сделки и передачей платы — в той форме, которую предпочёл продавец, будь то кровь, наличность или более экзотическая валюта. Полночь красных сестёр переправляет чудеса между доменами Европы, где их название произносят вполголоса, а ценность груза, что они везут с собой, хранит их от гнева враждебных Сородичей. Никто не посмеет украсть груз этих равнос, потому что падший столь низко обрекает себя не только на проклятие их ужасной крови, но и на тысячекратную месть тех, кому необходимы были украденные артефакты.

Кто знает, сколько тьмы или жажды мести таится в вампирской душе? И какие бальзамы и яды везут с собой ведьмы-равнос, чтобы утихомирить или разжечь их? Передвижная сокровищница редко остаётся в одном домене больше чем на неделю. Шёпотами, которые несут на крыльях вороны, она говорит с теми, кто заслужил их доверие, и убеждает их продавать и покупать у Обманщиков. Даже самые злобные Принцы позволяют Полночи красных сестёр вести дела, когда узнают, кто они и чем занимаются. Свойственная Сородичам неутолимая жажда тайн заставляет Принцев и Епископов равно оказывать им покровительство, жадность — и проблеск надежды, что среди диковин на полках фургона однажды найдётся именно то, что им необходимо…

Каймакли (Каппадокия, Турция)

Каймакли — подземный город, вырезанный в толще скал в горах Анатолии, — сыграл важную роль в истории клана, свергнутого Джованни в погоне за бессмертием. В туннелях Каймакли скрывались первые христиане, и беглые вампиры из Клана Смерти тоже прятались там, питаясь кровью христиан и изучая запретную некромантию.

К тому времени, как Джованни предали родительский клан, Каймакли давно превратился в сноску в исторических хрониках. Остатки разбитого

клана снова нашли убежище в подземном городе, отгородившись от внешнего мира до тех пор, пока не сумеют вернуть прежнюю силу и наказать вероломных потомков. Для большинства, однако, город оказался смертельной ловушкой. Древние охранные чары не пускали вошедших Сородичей наружу, так что исследование города-гробницы стало дорогой в один конец для всех, кроме самых могучих вампиров, и тех, кто сумел обмануть чары, проскользнув за вуаль между миром живых и мёртвых.

Ныне Каймакли — опасное место, где спят в беспробудном торпоре несчётные старейшины и лежат нетронутыми их некромантские клады. Из тех, кто восстал от долгого сна, многие вошли в Шабаш, пытаясь добиться расправы над Джованни. Другие заключили ужасные пакты с Тал Махи Ра, которые считают Каймакли голгофой — местом, где слаб барьер между мирами живых и мёртвых. Поэтому Истинная Чёрная Рука использует Каймакли как врата между своими доменами в Подземном мире и миром физическим и командует там сонмом древних духов, чей застарелый гнев они могут легко раздуть в дикую ярость.

Кладбище Хайгейт (Лондон, Англия)

В середине 19 века власти Лондона открыли несколько кладбищ на тогдашней границе города. Центральные городские и церковные кладбища, где хоронили мертвецов до этого, переполнились настолько, что стали угрожать здоровью горожан.

Кладбище Хайгейт — чудесное воплощение характерного для того времени романтического стиля — напоминает разросшийся сад или парк с кедровыми деревьями и укромными уголками для животных. Посетители кладбища — смертные посетители, конечно, — могут попасть внутрь только в составе экскурсионной группы.

У этого кладбища долгая история, связанная со сверхъестественным. В 1970-х и 1980-х ходил слух о «хайгейтском вампире», который бродит среди могил, а веком ранее автор «Дракулы» Брэм Стокер отправил свою героиню Люси Вестенра скитаться по Хайгейту, охотясь на детей. На территории кладбища находили сожжённые и обезглавленные трупы, а ковены самозваных сатанистов устраивали там свои жуткие обряды.

Пропавший Принц Митра объявил кладбище Хайгейт Элизиумом для всех Сородичей Лондона и Авалонских баронств, и этот статус в силе до сих пор. Кто-то даже говорит, что Митра позволил заходить в Элизиум иным обитателям Мира Тьмы. Немало лондонских Сородичей признаются, что назначали в Хайгейте встречи с членами ордена магов. Неудивительно, что на кладбище обитает бесчисленное количество беспокойных призраков. Некоторые вампиры видели между могил каких-то существ, которых они описывают как демонов, но правдивость этих свидетельств пока не подтверждена. Конечно, что-то притягивает Проклятых и других сверхъестественных созданий к этому месту, но что это или кто это и к чему это приведёт — неизвестно.

Паласио де Лекумберри (Мехико, Мексика)

Голод, пытки, психологическое насилие, побои и даже смерть ожидали тех, кто оказывался в Чёрном дворце Мехико — тюрьме, в которой содержались преступники и политические враги Институционно-революционной партии. Заключённые в камерах не могли даже спрятаться от взгляда надзирателей, поскольку начальнику тюрьмы (и иногда его гостям-вампирам) было видно каждое их движение с площадки наверху здания.

Без слов ясно, что ужасная тюрьма привлекала внимание многих членов Шабаша, которые использовали её и как политический инструмент, и как стойло для стада, от которого можно избавиться в любой момент. Немало шпионов Камарильи (и, возможно, проблемных представителей других фракций, зашедших на чужую территорию) нашли свой конец в стенах Чёрного дворца. Тюрьма, оружие страшного и кровавого периода в истории фракции (даже по меркам Шабаша), означала смертный приговор для каждого, кто туда попал.

В 1980 году расформированная тюрьма стала штаб-квартирой мексиканского национального архива. От этого она не перестала быть ценным инструментом для влиятельных старейшин Шабаша, которые поставили своих агентов на все уровни организации. Старейшины, повелевающие национальным архивом, не скрывают того, что могут по мановению руки получать или даже фабриковать информацию. Некоторые предоставляют доступ к архиву в обмен на услуги и не стесняются пускать туда даже членов других фракций, лишь бы за это предлагался соразмерный долг. Конечно, многие молодые члены Шабаша видят в этом символ разложения старейшин… Но и их можно убрать без следа.

Гаслэмп (Сан-Диего, Калифорния)

Наверное, ни один домен не страдал так много, как самопровозглашённое Свободное государство анархов на Западном побережье Соединённых штатов. Состоящее из нескольких прежних до-

менов Камарильи, домена, который продался и перешёл на сторону Камарильи ещё раз, домена, который был разрушен во время вторжения загадочных Сородичей Востока, и произвольного количества беспутных доменов, про которые неясно, принадлежат ли они к какой-либо фракции, Свободное государство — очень условное объединение вампирских территорий, предпочитающих свободу подавляющему влиянию любой внешней организации.

По мнению некоторых, Свободного государства анархов и вовсе не существует, а его место занимает группа разрозненных баронств, не имеющих между собой ничего общего. Этой позиции придерживаются многие анархи, в том числе разорённая и полная сожалений Принцесса Сан-Диего Тара. Когда Тара продала своих сторонников-анархов и стала Принцессой домена, она и не знала, какой поток дерьма на неё в результате выльется.

Конечно же, анархи взбунтовались, выместив свой гнев на чистеньком туристическом квартале Гаслэмп. Они понимали, что Принцесса, связанная Маскарадом и обязательствами перед Камарильей, будет вынуждена разгребать последствия их выходок. Однако они не учли, что Шабаш из Тигуаны воспользуется той же самой возможностью и атакует уязвимый новый домен. В результате получилась кошмарная мешанина из обещаний, наполовину сдержанных лидерами Камарильи, непокорных анархов, до сих пор не забывших горечь предательства, и залётных стай Чёрной Руки, которые не прочь проскользнуть в Калифорнию на недельку, потерроризировать туристов и поиграть в войнушку друг против друга. Из Гаслэмпа в соседние кварталы изливается хаос, а сам он тем временем превратился в этакий свободный порт, где Сородичи всех фракций могут бить друг другу морды, даже если их фракции договорились о прекращении огня. В бесхозном квартале нет ни Принца, ни другой правящей силы, и так оно, скорее всего, будет ещё долго.

Зал советов Лодина (Чикаго, Соединённые Штаты)

В середине 1990-х Чикаго пережил набег Люпенов, подкосивший вампирскую популяцию города. Тогдашний Принц города объявил Кровавую Охоту на оборотней, но сам пал от когтей косматых тварей. Половина Сородичей Чикаго погибла в том ужасном погроме вместе с ним. Говорят, в его заброшенном зале советов осталось кое-что интересное:

- таинственная вампирская «Книга Страшного Суда», свиток Проклятых, в котором, как считается, перечислены имена всех Сородичей, существовавших со времён самого Каина;
- каббалистический амулет предположительно 13 века, на котором значится Истинное Имя мафусаила бруха Менеле;
- письмо с назначением преемника, в котором указано, что в случае преждевременной смерти или свержения Лодина преимущественное право праксиса переходит бруха Максвеллу.

Правда ли в прекрасно защищённом зале советов находятся эти вампирские сокровища, пока точно неизвестно, и немало Сородичей подозревают, что потерянные реликвии — просто слухи, которые расходятся в кильватере любой вампирской трагедии. Другие считают слухи приманкой, орудием Извечной Борьбы, которые распускает кто-то из предположительно обитающих в городе древних Сородичей (в особенности тот, кто завещал домен Максвеллу). Как бы то ни было, потенциальная ценность этих вещей слишком велика, чтобы предприимчивые Сородичи оставили их в покое.

Костёр Молоха (Тунис, Северная Африка)

Римляне, разорившие Карфаген в ходе Пунических войн, принесли домой рассказы о человеческих жертвоприношениях, поклонении кровавым идолам и криках младенцев, которых кидали в пылающие жаровни на радость гнусным богам. Учёные Сородичи называют Пунические войны временем, когда покров Маскарада растянулся до прозрачности, когда Извечная Борьба между Вентру и Бруха шла настолько явно, что их пешки сражались в открытом конфликте. И в то же время мало кто спорит, что в спрятанных храмах и отчаявшихся семьях карфагенян творились какие-то нечестивые дела.

Сейчас руины Карфагена — объект всемирного наследия ЮНЕСКО, но одно-единственное место в развалинах избежало внимания археологов. По ночам из этого нечистого святилища веет извечным злом. Огромная жаровня, тысячелетиями не знавшая огня, окружённая россыпью крошечных косточек и залитая ныне чёрными потёками выкипевшей крови, гудит от мух и покрыта шевелящейся массой безглазых личинок, которыми кишат ужасные приношения внутри. Из этого жуткого места выходят вампиры (хотя Сородичам ненавистно разделять с ними это название), преданные непостижимой воле злобного забытого бога. Эти чудовищные твари знают песни Пазузу и до сих пор говорят на языке Молоха, рождая кошмары и оскверняя всё на своём пути.

Гробница Патриарха (Стамбул, Турция)

Более тысячи лет назад в Византии зародилась Мечта — вампирская утопия, обитатели которой стремились к познанию и просветлению. Руководило ею тайное общество ныне исчезнувших мафусаилов. Как это постоянно случается у Сородичей, отвергнутые возлюбленные и злобные предатели объединили силы, чтобы положить Мечте конец, и в результате её духовный лидер пал жертвой гнусного диаблери в эпоху Крестовых походов. С тех пор изорванное знамя Мечты поднимает то один, то другой последователь, но никому из них не достичь славы первого её поборника — Патриарха.

Средоточие византийской Мечты — Айя-София — воплощает в себе и амбиции, и вероломство, свойственные Сородичам. Историки каинитов говорят, что под настоящей Святой Софией скрыта её копия, ещё одна средневековая базилика, — молчаливое свидетельство стремления Патриарха к своей Мечте. Некоторые византийские старейшины до сих пор считают гробницу Патриарха важным духовным центром, и Сородичи всех кланов бережно хранят это наследие. Учёные каиниты приравнивают это сокровище Проклятых к Александрийской библиотеке: в нём содержатся и достоверные свидетельства истории, и ключи к пророчеству о судьбе каинитов. Однако получить доступ к ним нелегко, поскольку враждующие группы Сородичей до сих пор их не поделили. К несчастью, Гробница лежит в мёртвой зоне между воюющими сторонами, и они предпочитают держать её закрытой, нежели разделить с чужаками или неверными интеллектуальные и духовные богатства. Так что в нынешние ночи Мечта разбита на осколки…

Клуб «Суккуб» (местоположение меняется)

Первый клуб «Суккуб» возник в Чикаго в начале 1990-х. Местные Сородичи питались там от смертных, влюблённых в вампирский образ жизни. Нынешний клуб имеет мало общего со своим первым воплощением: теперь это кочующая группа, которая ездит по Северной Америке из города в город наподобие карнавала, ведя за собою тех испорченных Сородичей, единственная цель которых — идти туда, куда велит им следующая прихоть. Набор ведущих, диджеев, музыкальных номеров, выступающих и помощников всё время меняется, так что в клубе «Суккуб» не бывает двух одинаковых ночей. Они редко останавливаются в одном городе дольше чем на ночь, но если клуб открывает свои двери, внутри Сородичи могут предаться буйству и разврату не хуже, чем во времена легендарного Карфагена.

Мнительные старейшины часто видят в клубе угрозу для Маскарада или вызов другим Традициям, но при этом всё равно его посещают. Зрелища и острые ощущения помогают им хоть на мгновение забыть о столетиях кровавых интриг.

В последнее время в клубе взяли верх анархи, которые используют его как передвижную трибуну для пропаганды своего дела. В то же время там работает под прикрытием небезызвестный убийца Тал Махи Ра: она несёт смерть по приказу своих таинственных владык в каждом городе, где клуб открывает двери. Города Шабаша — всегда интересные площадки для клуба «Суккуб», и различные обряды частенько проникают в представления на сцене. Даже обитатели Башни Слоновой Кости иногда не прочь расслабиться и отдохнуть от приличий. Поэтому многие спрашивают себя, не является ли клуб мобильным инструментом Извечной Борьбы, ведь по сути это нейтральная территория без хозяина, где Сородичи могут проворачивать хитрые схемы, зарабатывать статус и разбираться с обидчиками.

Главная капелла (Вена, Австрия)

Для тех, кто разбирается в истории Сородичей, Вена однозначно ассоциируется с кланом Тремер. Всё потому, что там находится Главная капелла Тремер — их основной оплот, в котором творится как политика, так и тауматургические ритуалы. Фраза «вызван в Вену» наводит ужас даже на самых невозмутимых Чернокнижников, поскольку Пирамиде не свойственно милосердие.

Тремеры, конечно, не выдают секретов своей главной твердыни, но слухам о неприступности и размерах великой капеллы нет конца. Некоторые утверждают, что это старейшее здание в городе, а остальная Вена была построена поверх неё по тайному приказу Тремер. Другие говорят, что она тянется подо всем городом и соединена геомантическими связями с их убежищами под Дунаем, на крыше Башни Тысячелетия, между мрачными башнями Рупрехтскирхе и в служебных помещениях дома Хундертвассера.

На самом же деле Главную капеллу Тремер нельзя описать в точности, поскольку Чернокнижники прилагают много сил, чтобы с помощью тауматургии постоянно менять её структуру, иногда даже еженедельно. Вассалы-гаргульи таскают туда-сюда между лабораториями научное оборудование

и древние тауматургические принадлежности, пока их хозяева-Чернокнижники плетут интриги, пытаясь подняться повыше в иерархической системе, куда более неизменной, чем обиталище клана. Но больше всего пугает то, что Тремеры контролируют поток информации внутри клана так же эффективно, как претворяют в жизнь непомерные амбиции клана снаружи. Библиотека Гримгрота вчера была во дворце Шёнбрунн, а сегодня она уже под статуей Афины, что перед Парламентом, и каким-то образом все тремеры об этом знают. Какая ещё информация так быстро меняется и так действенно передаётся в Доме Тремер? Распространяется ли этот эффект на чужаков или на тех, чью кровь заполучили Чернокнижники? Даже малкавианам не по себе от этих мыслей.

Аламут (окрестности Тегерана, Иран)

Родовая обитель клана Ассамитов, словно сокол, угнездилась над барханами древней Персии, и кровавые ветра каждую ночь разносят оттуда смерть по всем сторонам света. Хотя местонахождение твердыни не известно почти никому из чужаков, её обитателей одолевает паранойя. Клан Ассасинов, раздираемый ересью изнутри и осаждённый врагами снаружи, со страхом следит за действиями собственных старейшин и объединившихся против них фракций.

Тысячелетняя каменная крепость скрыта внутри руин столь же древней твердыни, построенной смертным сообществом гашишинов. Пройти, не зная расположения ассамитских караулов, практически невозможно, хотя правительство Ирана в последнее время пытается сделать из крепости туристическое место.

Аламут — древняя твердыня, где тренируются Ассасины и хранят свои тайные знания чародеи клана. Под горой, с вершины которой загадочный Старик направляет действия клана, скрыто множество ассамитских тайн. Некоторые подозревают, что клан нашёл своего основателя-предтечу и ревниво его охраняет. Другие ощущают изменения в поведении клана и подозревают, что в чёрных глубинах его цитадели мафусаилы борются между собой за власть. Иные считают, что у них на глазах происходит объединение клана, и то, что Ассасины всех возрастов

в последнее время потянулись в паломничество к своему центру власти, лишь укрепляет эти страхи. Такого впечатления и добиваются ассамиты, желающие обратить видимую слабость, проистекающую из раздробленности, в проявление незыблемой силы.

Парижские катакомбы (Париж, Франция)

Под поверхностью Парижа во все стороны тянутся обширные могильные пещеры 19 века, в которых нашли последнее пристанище более шести миллионов мертвецов. Частично открытые для публики катакомбы — это лабиринт запутанных туннелей, скрытых коридоров и тайных комнат. Часть катакомб, где регулярно бывают Сородичи, составляет 300 километров, ну а для смертных открыт лишь двухкилометровый участок. Неудивительно, что пещеры популярны у местных и приезжих вампиров, к огорчению неживой элиты Парижа, которая считает претенциозное ars moriendi катакомб нарочитым и безвкусным.

Если отбросить снобизм, станет очевидно, что катакомбы служат фоном для многих вампирских событий, будь то тайные сделки, полночные представления в духе Гран-Гиньоля или напыщенные балы-маскарады. Принц Франсуа Вийон считает катакомбы Элизиумом и при этом одним из самых эффектных мест в Городе огней, и даже анархи, что презирают Принца и жёстко насаждаемую им политику Камарильи, уважают катакомбы.

Проблема в том, что под землёй обитает нечто, и ему одинаково плевать на вторжения смертных и претензии Сородичей на контроль над подземной гробницей. Недавнее закрытие оссуария из-за вандализма на самом деле было ширмой для совместного расследования силами Сородичей и полиции ужасной находки. В отдалённом мавзолее нашли целую группу туристов, обескровленных и выложенных в пугающих позах, — явная пародия на привычки и ритуалы вампиров. Жуткая загадка — трагедия для города и конфуз для Принцева двора — до сих пор не раскрыта, но её сложность намекает на разумного и злобного врага как смертных, так и Проклятых.

Лаборатория доктора Нетчёрча (Лоуэлл, Массачусетс)

Одной из самых заметных фигур среди тех, кто желает изучать природу вампиризма, является малкавианин-биоэсхатолог доктор Дуглас Нетчёрч. Он трудится на передовой «посмертных наук» и тщательно изучает, как вампиры реагируют на различные стимулы, которые встречаются им в современной жизни, и чем это светит Проклятым информационной эры.

В последнее время доктор Нетчёрч ничего не публикует, однако его исследовательский центр в тихом городке в Новой Англии всё также принимает поставки материалов. Туда идёт непрерывный поток добровольцев — часто каитифов, как правило, нанятых за деньги, в более отчаянные времена — похищенных из соседних доменов: Бостона, Манчестера, Нью-Йорка и окрестностей. Сама лаборатория разместилась в невзрачном бизнес-парке на окраине Лоуэлла, однако деловое чутьё доктора сильно уступает его научному уму: он незаконно захватил свободный офис.

Даже в лучшие времена лаборатория Нетчёрча — стерильное и нагоняющее тоску место, где птенцы, поверившие в обещания познать самих себя, обнаруживают пустую природу этих обещаний. Когда Нетчёрча нет на месте, лаборатория похожа на холодное чистилище, полное изголодавшихся до торчащих костей, стоящих в шаге от приступа ярости каинитов, которым доктор, видимо, забыл оставить кровь. Неважно: аномальная стойкость не даст им пропасть даже при полном отсутствии драгоценной крови. А наблюдение за этим состоянием может дать ответы на некоторые из давно волнующих доктора вопросов.

Утгард (Вестерёй, Норвегия)

Жестокие условия севера Скандинавии порождают жутких существ. Сородичи, которые там обитают, месяцами пребывают в торпоре, а потом месяцами разбойничают, пока длится полярная ночь. Так происходит и в Утгарде — «окраинной земле» в переводе с древнескандинавского, царстве злокозненных великанов. Те, кто нашёл там убежище, верят, что Рагнарёк наступил и прошёл, и только их отдалённый остров пережил конец света.

Домен на отдельном островке у побережья Норвегии, наверное, близок к ужасам Первого Города. Сородичи правят им открыто и беззастенчиво, а их немногие смертные вассалы живут лишь для того, чтобы быть прислугой и пищей для хозяев. Где-то три сотни измученных людей страдают от капризов более 45 вампиров-господ. Сородичи острова же пресыщены и испорчены и проводят нежизнь в бесчинствах, подобно средневековым ярлам. Они терзают своих смертных рабов, не опасаясь побега, ибо кто поверит рассказам о вампирском острове, кровавых обрядах-оргиях и бессмертных великанах? Смертные же верят, что конец света уже произошёл и бежать просто некуда, и деградировали до суеверного варварства.

Проклятые Утгарда не клянутся в верности ни фракции, ни клану, считая свои жуткие феоды независимыми, а единственный авторитет для них — собственная жестокая иерархия. На острове обитают Сородичи многих кланов, но в основном — гангрелы, носферату, вентру и цимисхи. Бессмертные лорды вечно враждуют между собой, а к своим смертным сосудам относятся как к имуществу — ценному имуществу, учитывая силы и время, которые надо потратить, чтобы научить современных селян знать своё место.

Аббатство Святой короны (Хэмпшир, Англия)

Обуздав Восстание анархов и ассамитскую угрозу, новообразованная Камарилья формально начала существовать после собрания в аббатстве Святой короны — незаметном монастыре у деревни Торнс. Там официально завершилось сопротивление анархов, а ассамиты подверглись тауматургическому проклятию, которое обуздало их неуёмное пристрастие к диаблери. Затем последовал период верховенства Камарильи в вампирской политике, которое продолжалось почти что до нынешнего времени. Лишь недавние беспорядки, которые кое-кто объявил Последними Ночами, пошатнули власть Камарильи — но скептики отмечают, что новый подъём анархов и то, что ассамиты научились обходить тремерское проклятие, подорвало символическое значение конвенции в Торнсе.

Котерия анархов, которая совершила «паломничество» на руины аббатства, вернулась с собственной страшной историей, которая теперь гуляет по рядам их товарищей. По словам этих анархов, они нашли под руинами неожиданно роскошный мавзолей, а в нём семь Сородичей, погружённых в торпор. Один из анархов диаблеризировал спящего вампира и был порабощён силой его Крови, после чего сбежал в ночь и творил бесчинства до рассвета, пока товарищи не схватили его возле Силчестера. Сейчас анархи не имеют понятия, кто такие шесть оставшихся вампиров, и когда эта история просочится за пределы фракции — лишь вопрос времени.

Гамла Стан (Стокгольм, Швеция)

Долгое время тореадоры и вентру — Принцы Дании, Норвегии и Швеции — игнорировали угрозу, которую представляют анархи, списывая рост насилия на поток беженцев из-под власти Бабы-Яги в России и не поддающихся пониманию финнов. В конце 1980-х и начале 1990-х влиятельные местные Сородичи просто надеялись, что беспокойные анархи уйдут куда-нибудь в другое место, не мешая им проводить ночи в кровавой роскоши. По словам провокатора Шабаша, в Швеции проблема анархов была особенно острой.

Количество анархов в Стокгольме удвоилось в конце 1990-х и за последующие 10 лет увеличилось ещё вдвое. Город, в котором без угрозы для Маскарада могут прокормиться около 20 вампиров, оказался местом охоты более чем сотни Сородичей.

Со временем скандинавские анархи осознали своё численное превосходство и сбросили праксис Принца. Около года они заправляли Стокгольмом, свергнув Принца и объявив старый город — Гамла Стан — центром сопротивления тирании старейшин.

Камарилья тихо зализывала раны после позорного поражения. Сородичи Башни Слоновой Кости затаились в скрытых усыпальницах старейшин-вентру под Риддархольмской церковью, выжидая удобный момент, чтобы задавить новоявленных правителей. Пообещав прощение за прошлые проступки, Камарилья предложила Сородичам, изгнанным из других доменов, начать с чистого листа в Стокгольме в обмен на соблюдение Традиций и зачистку анархов. К городу даже подошёл отряд валькирий Брунгильды, но вместо того чтобы устроить опасную для Маскарада бойню, они скорее сорвали переговоры с анархами. До некоторой степени это сработало.

В нынешние ночи праксис опасно разделился между оставшимися приверженцами Камарильи и беспокойными анархами. Добавляет тревоги вероятность того, что анархи дали амнистию мафусаилу Лоухи, древнему ужасу из Финляндии, чьё знание тауматургии может поспорить с мастерством Тремеров. Если скандинавские анархи и правда скрывают в своих рядах такую могущественную союзницу, домен, несомненно, ждёт страшное будущее.

Повелья (Венеция, Италия)

На острове Повелья, что у берегов заболоченного полуострова Венеции, лежит разрушенное полузаброшенное убежище Носферату. Повелья давала убежище многим Крысам, так что они вполне могут составить конкуренцию «дьявольским Сородичам» Джованни, и многие из них обрели своё Проклятие именно здесь. Сюда с давних пор свозили физически и душевнобольных: сначала там был карантинный изолятор для моряков, затем психбольница, логово безумного доктора и прибежища больных чумой. В сочетании с изоляцией всё это сделало остров идеальным доменом для Крыс.

На другом берегу болота, в Венеции, раз в 13 лет встречается Внутренний Круг Камарильи, каждый член которого держит апартаменты в «Королеве Адриатики». Центр власти Джованни, естественно, тоже находится в Венеции, а родовой мавзолей клана почти что виден с берега Повельи. Хрупкое равновесие сил приняло форму ужасного церемониального танца, своего рода игры в поддавки. Камарилья обладает явным численным преимуществом в Европе, однако уступает Некромантам большую часть города, не желая компрометировать Маскарад. Джованни, в свою очередь, делают вид, будто не знают, что в городе без их ведома могут обитать другие Сородичи, и закрывают глаза, если в город «проездом» прибывают незваные каиниты помимо носферату.

Однако в конце 1980-х Крысы в спешке бежали с Повельи в Венецию и другие домены. До сих пор они хранят зловещее молчание о том, почему так бесславно бросили свои владения. Некоторые шепчут, что под развалинами островного убежища похоронена мрачная тайна из прошлого Носферату, и у клана больше нет возможности её хранить. Там, в закопчённых глубинах острова, который покинули каиниты, люди и само время, что-то забирает жизни бедняков, влачащих свои короткие жизни... и это не вампир. По крайней мере не такой, которого Сородичи признают за своего.

Небесный парк (Даллас, Техас)

За контроль над Небесным парком в своё время шли жаркие бои между оборотнями и магами Далласа, потому как это хранилище мистической энергии, которую жаждали заполучить обе стороны конфликта. Сородичей волновало не то, что Люпены и маги готовы проливать кровь за это место, а то, что парк расположен в богатом закрытом районе, где устроил убежище бывший Принц Далласа. Когда началась магическая заварушка, Принц Шарлемань не мог оставаться в стороне, потому что в результате ему пришлось бы латать прорехи в Маскараде, которые создали даже не вампиры.

С виду Небесный парк — совершенно обычное место, просто пустой аккуратный окружённый

камнями газон посреди особняков за полмиллиона долларов. К парку спускаются мраморные ступени, на каждой высечены поэтические цитаты во славу небес. В центре зелёного участка, однако же, лежит каменная плита с большими солнечными часами, гномоном в которых служит человек. У них есть одна особенность. Тот, кто встанет в центр плиты, может услышать любой разговор в городе, достаточно о нём подумать. Когда Сородичи об этом узнали, Шарлемань тут же объявил артефакт собственностью Принца в надежде укрепить свою власть, разрешая другим вампирам пользоваться им в обмен на долг или клятву верности. К его удивлению, у оборотней и магов были на плиту другие планы, и когда в борьбу за неё вмешались ещё и вампиры, город практически оказался на грани войны.

Демонстрация силы провалилась, и из-за собственной жадности Шарлемань потерял уважение, а также привлёк к себе внимание других сверхъестественных существ. Он оставил титул Принца и назначил могущественного Примогена охранять таинственный артефакт в Небесном парке в обмен на неприкосновенность личных доменов и местных интересов. Это неблагодарная и почти вечная работа, поскольку немало вампиров готовы навлечь на себя гнев Люпенов, ведьм и бывшего Принца ради возможности подслушать несколько секретов. К тому же Шарлемань нанимает Сородичей-нарушителей охранять парк в обмен на прощение преступлений против Традиций домена.

Вароша (Фамагуста, Кипр)

Когда турецкие войска вторглись в Фамагусту в 1974 году, они изолировали район Вароша. Армия греков-киприотов отошла к югу, и даже после конца оккупации турки пускали в Варошу только лиц с соответствующим военным доступом. Город оставили за одну ночь, и до сих пор он остаётся пустым и запретным.

Вароша однажды застыла во времени и в этом похожа на самих Сородичей. В магазинах рядами висит одежда, к которой не прикасались сорок лет. На ресторанных столиках лежат приборы, но четыре десятилетия никто за них не брался. Течение времени проявляется лишь в том, что Варошу медленно и неумолимо захватывает природа: флора и фауна постепенно заселяют брошенную людьми собственность.

Под покровом ночи, однако, по улицам Варощи ходит кое-кто ещё. Небольшая стая каинитов, то присоединяющаяся к Шабашу, то возвращающаяся в автархи, выбирается из заброшенной

многоэтажки в поисках крови. Скрытые темнотой, они крадутся к югу и находят добычу в обитаемых Паралимни и Ларнаке, а затем возвращаются в свой город-призрак, чтобы переждать солнечные часы. Ни одной из фракций не интересна эта ничейная стая и её пустой домен, так что точный её размер неизвестен. Её члены не спешат строиться на перекличку перед вторженцами из Камарильи или крестоносцами Шабаша. Однако пошёл шепоток, что обитающая там котерия, когда-то имевшая в составе пять или семь каинитов, теперь разрослась до сорока с лишним Сородичей, которые не признают ничего, кроме собственных желаний.

Склеп Чейзов (Ойстинс, Барбадос)

Семья богатых барбадосских плантаторов Чейзов приобрела в 19 веке церковное кладбище, чтобы отправлять туда на вечный покой своих усопших. Склеп соорудили где-то веком раньше, но использовали до Чейзов лишь раз — там похоронили одинокую женщину.

Глава семьи, Томас Чейз, пользовался на Барбадосе очень дурной славой из-за своей жестокости и плохого отношения к рабам. Втайне от него среди рабов поселился Сородич-бака из линии крови Самеди, известный как Олембе, одновременно питаясь кровью рабов и подстрекая их бунтовать против хозяина. Он сделал склеп своим убежищем, породив этим одну из самых больших загадок острова.

Каждый раз, когда Чейзы хоронили одного из своих членов, гробы в склепе оказывались передвинуты, а массивная каменная плита на входе в него — нет. На самом деле Олембе попадал в склеп по секретному проходу и собирался превратить все тела родственников плантатора в бродячих мертвецов, чтобы его помучить. Но следы присутствия вампира в склепе-убежище имели более серьёзные и долгоиграющие последствия. Ненавистный глава семьи вскоре сам оказался похоронен там же, погрузившись в безумие и отчаяние оттого, что его семью постигло проклятие.

Тайна склепа Чейзов до сих пор не раскрыта смертными, а место считают нечистым и островитяне, и туристы. Олембе по сию ночь обитает в Ойстинсе: он Принц в своём домене одного Сородича и ведёт

низменную нежизнь, наливаясь кровью пьяных туристов и боязливых местных и делая вид, что его Дисциплины куда лучше развиты, чем на самом деле.

Блок Аркейд (Мельбурн, Австралия)

Среди Сородичей Австралии так же часто встречаются бунтари и хулиганы, как и среди смертных. Бунтарский дух — часть национального характера, плод британского владычества. Почти век назад молодёжная банда сутенёров и наркоторговцев «Баркейд бойз» захватила торговую галерею «Блок Аркейд». Несмотря на то что подзаборная шпана совершенно не сочеталась с викторианской роскошью галереи, они вполне безнаказанно проворачивали там свои тёмные делишки.

Всё потому, что их тайная покровительница-малкавианка, которая утверждала, что является потомком сиднейского Принца Саррасина, держала в кулаке владельцев галереи. Одновременно с этим она добилась поддержки тогдашнего мельбурнского Принца Монтегю Литтона — и держа каждого из Принцев в неведении о своих делах с другим.

Такое положение не могло длиться долго, и когда Саррасин узнал, что ему предпочли Литтона, его гули пошли в набег на Мельбурн, дабы посеять панику и внушить местным Сородичам, кто главнее. В 1891 г. они атаковали «Блок Аркейд» при свете дня и рассеяли «Баркейд бойз», постаравшись подорвать власть вампирши над местом, которое она считала своим личным доменом.

Следующей ночью, однако, малкавианка отомстила. Она послала сравнять счёты отряд призраков — трёх призрачных пожарных, которые погибли несколько лет назад, сражаясь с огнём в универмаге «Джорджес» (который также начался при невероятных обстоятельствах, и это не совпадение). Гули Саррасина преждевременно скончались, самолюбие сиднейского Принца было задето, а Извечная Борьба пошла на новый виток.

Кем является малкавианка — потомок Принца-сетита, пока остаётся неизвестным. Она по сию ночь считает «Блок Аркейд» своим доменом, вот уже больше века держа его под контролем, пережив нескольких Принцев Мельбурна и вражду Принца Сиднея. И как же ей удалось управлять душами погибших пожарных? Сородичи Мельбурна, многие из которых принадлежат к Движению анархов (несмотря на травлю, которой Принц Тейлор подверг всех остальных бруха), предпочитают не задавать таких вопросов.

Что не вошло в книгу

Следующие материалы были вырезаны из черновой версии «Малой книги знаний». Они упомянуты для того, чтобы показать вам, как менялся материал под влиянием мнения игроков. А ещё на тот случай, если вам захочется их использовать. Большинство выразило своё мнение, но, может, вам больше по душе взять что-то отсюда и пойти своим путём.

Это не весь удалённый материал. Кое-где я вырезал одну фразу, а фраза без контекста ничего вам не скажет. Кое-где сделал абзац на несколько сотен слов, а потом выкинул его, потому что он ведёт книгу не в том направлении... или просто не особенно хорош («Вампиры полетели к Солнцу на краденой древней ракете V2, чтобы проверить, что сильнее — Проклятие Каина или Солнечная система... Так, хватит пить»). Где-то часть текста ушла из «Малой книги знаний» с перспективой попасть в будущие книги (но не вампиры-космонавты, я обещаю).

Так что перед вами просто пища для размышления. Эти материалы ни в коей мере не официальны, но если им найдётся место в вашей хронике или вы захотите обсудить их на форуме или в комментариях, — замечательно. Приятного чтения!

Альтернативные правила для физических дисциплин

Обсуждения в Твиттере и на White Wolf Blogs яснее ясного дали понять, что игрокам прежде всего нужна информация о мире, а не об игровой механике. Это слегка застало меня врасплох, потому что ранние обсуждения в Интернете указывали на то, что всё наоборот: многим игрокам хотелось переделать под своих персонажей использование Дисциплин. Это показалось мне важным, я добавил его в план и уже насчитал от 5000 до 10000 слов.

Однако вышло всё не так. Ниже вы увидите, что люди осудили слишком большое количество новых механик, так что я выкинул этот раздел ещё до того, как к нему приступил, а освободившееся место разделил между остальными главами.

Понять, почему

Я говорил с Шейном на «Гранд Маскараде» в 2011 году, и мы сравнили свои заметки о том, как игроки проходят свои сюжеты и чем при этом занимаются. Он отметил, что «Гранд Маскарад» предлагал особые мероприятия — дегустацию вин и экскурсию по кладбищу, например — и выдавал за них участникам внутриигровые награды. Они были невелики: никаких новых способностей или чего-то в этом роде, просто ресурсы, и так доступные персонажу: обновлённый запас крови или пункт воли — эдакие преимущества на один раз.

Играющим в «Маскарад» это очень понравилось. Награды, которые они получали за участие в интересных и познавательных мероприятиях, придавали новый вкус хроникам, способствовали появлению новых идей, которые можно было ввести в историю, крутое новое занятие для персонажей, которое открылось им потому, что игроки получили такой опыт.

Играющие в «Реквием» терпеть этого не могли. Бесплатные ресурсы нарушали баланс игры, а порядок пострадал из-за того, что не у всех игроков был равный доступ ко внеигровому преимуществу.

В ходе разговора стало понятно, что люди, пришедшие на игру, хотели получить от неё разный опыт. Говоря по-простому, любители «Маскарада» были не против изменчивых правил игры, лишь бы история была интересной. А любители «Реквиема» увлекались игрой потому, что её правила были очищены от несостыковок и процесс игры стал более справедливым.

Я написал это не для того, чтобы столкнуть поклонников разных игр друг с другом. Скорее наоборот: я написал это, чтобы объяснить, почему я делаю книгу так, а не иначе, показать, что я уделяю внимание тому, чего хотят будущие игроки, и учёл их вкусы. Когда одни хотят яблок, а другие апельсинов, я не обрадую никого, если начну убеждать любителей яблок, что им стоило бы съесть апельсин.

Это, конечно, всё шуточки, но я хочу отметить, что мы прислушиваемся к вам и пытаемся понять, как вы играете, чтобы и дальше давать вам то, что вы хотите.

Правила для титулов

Первый черновик главы о титулах содержал информацию о том, как связать эффекты механики с сугубо социальной системой обязательств, привилегий и достижений среди Сородичей. Многие игроки были против этих правил, предпочитая, чтобы титулы имели чисто социальное влияние на отношения между Сородичами. С этим трудно поспорить: Мир Тьмы всегда был источником историй, в которых атмосфера превалирует над механикой. С этой точки зрения подраздел с правилами выглядел неуместным и лишним.

Однако для игроков и рассказчиков, которым нравится чёткая механика социальных столкновений, приведена выжимка из тех правил. Правила определяют, что даёт вампирский титул и как он влияет на статус своего обладателя. Они всё ещё гибкие, созданные (не очень строго) на основе открытой системы магии из книги «Маги: Восхождение» и описанные в относительных терминах успеха.

Выбор правил для титулов

Если игрок и рассказчик сойдутся на том, что носитель титула должен пользоваться неким закреплённым в правилах преимуществом, сперва необходимо оценить значимость этого титула для фракции или местного сообщества.

Каждый пункт в ранге титула (когда титул считается фактом биографии) означает два шага в таблице эффектов ниже. Когда рассказчик совместно с игроком определит, какой эффект даёт титул, они должны подсчитать количество шагов до желаемого эффекта. Разделив это число пополам и округлив в большую сторону, получаем ранг титула в пунктах.

Придумывая или определяя эффект от титула, пользуйтесь приведённой ниже таблицей. Итак, например, эффект, который имеет специфическое применение (очень узкое) и длится месяц, будет считаться эффектом на четыре пункта.

Эффекты титулов не могут причинять прямой или косвенный физический урон (хотя могут временно понизить волю).

Титулы, которые имеют физические эффекты, действуют только на своего носителя.

Эффект титула не может заставить другого персонажа предпринять действие или отказаться от задуманного. Они, конечно, могут затруднить попытку, но решение всегда остаётся за другим Сородичем.

Читателю на заметку: *первая таблица, которую составил Джастин и которую так и не привели к окончательному виду, потому что раздел убрали:*

Шаг эффекта	Длительность	Сложность или пул проверки	Частота	Охват
Бесплатный	Одно действие	—	Однажды за срок действия титула	Уникальный
1	Одна сцена	+/-1	Раз в год	Очень узкий
2	Одна ночь	+/-2	Раз в месяц	Необычный
3	Один месяц	+/-3	Раз в ночь	Обычный
4	Один год	+/-4	Раз за сцену	Весьма широкий
5	Постоянно (даже после того, как вампир оставит титул!)	+/-5	Произвольно	Универсальный

Клановые титулы

Глава про титулы всё росла и росла. Когда я в конце концов дошёл до 13000 слов, но ни одно из них к клановым титулам не относилось, мы с Эдди и Ричем это обсудили. С чисто математической точки зрения, всего один специфичный титул для каждого клана означал ещё 3000 слов. Такой минимальный обзор почти нет смысла делать, но если добавить два титула для каждого клана, это ещё 6000 слов и едва раскрытая тема.

Так что мы это вырезали. Чем делать работу спустя рукава, лучше отложить клановые титулы на будущую книгу… Которая когда-нибудь, конечно, выйдет. Да-да.

Гранд Маскарад (Новый Орлеан, Луизиана)

В последние годы Сородичи со всего света полюбили в начале осени съезжаться в Город вампиров, чтобы окунуться в мир шикарных отелей и безрассудное буйство Французского квартала. Принц Нового Орлеана неохотно открывает двери гостям, и каждый раз Маскарад оказывается на грани срыва: более тысячи вампиров пользуются его гостеприимством, пусть и недолго.

Идеология этого сборища не выглядит строгой: допускаются вампиры всех кланов и фракций; участники должны неделю соблюдать нейтралитет (по крайней мере, на глазах у остальных). Светочи Камарильи водят компанию со знаменитостями Шабаша, а агенты Истинной Чёрной Руки беседуют с вождями анархов и мудрецами Инконну. Мероприятие одновременно и политическое, и аполитичное, шанс для неживых безнаказанно пообщаться с представителями других фракций… И в этом котле вампирского празднества заводятся новые знакомства и создаются новые связи.

Группа предприимчивых Сородичей из разных кланов и фракций планирует мероприятие с упором на какую-либо важную для Сородичей тему. В прошлые годы проводились аукционы редкостей, симпозиумы по эсхатологии и происхождению вампиров и даже чисто социальные события вроде клановых встреч, торжественных ужинов и ироничных экскурсий по кладбищам.

Для Сородичей, чья нежизнь полна еженощных ужасов, шанс просто окунуться во тьму, забыв о трудностях Извечной Борьбы и войны поколений, — желанная передышка от вечности Проклятия.

Почему это не вошло в книгу?

Этот кусок было жаль вырезать, но всё же мне пришлось это сделать. Те, кто посещал ежегодный конвент White Wolf по Миру Тьмы, с удовольствием увидели его среди важных для Проклятых мест, но многие также ощутили, что это чересчур «мета» и перекос в сторону фансервиса. С последним я спорить не мог. Сперва я включил это в главу, желая поблагодарить фанатов, которые проехали сотни и даже тысячи миль, чтобы стать частью события. Но как место в Мире Тьмы оно неправдоподобно с точки зрения Традиции Маскарада, да к тому же пересекается по смыслу с другими. В итоге я рад, что ему нашлось место здесь, так что пользуйтесь, если пожелаете. Всё же я не хотел рисковать правдоподобием Маскарада ради внутренней шутки и хитрого намёка для тех, кто знает, куда смотреть.

Раскройте новые тайны ночи

Властен ли Принц над приском? Как поживают анархи под покровом современных ночей? Может ли гарпия аннулировать чужой долг? Ответы на эти и многие другие вопросы, касающиеся бытия Сородичей, вы найдёте на страницах «Малой книги знаний». Это первое официальное дополнение для книги «Вампиры: Маскарад. Классические правила», охватывает более глубокие и тонкие нюансы вампирского бытия.

Из «Малой книге знаний» вы узнаете:

– О системе титулов и традиции торговли долгами, лежащих в основе вампирского сообщества.

– О том, как современные вампиры обращаются с современными технологиями.

– О множестве тайных и загадочных мест, разбросанных по всему Миру Тьмы.

Used under license from Onyx Path Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without the permission of the Licensor.
© 2019 White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior written permission of White Wolf Entertainment AB. Reproduction prohibitions do not apply to the character sheets contained in this book when reproduced for personal use.
White Wolf, Vampire, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.
Vampire: the Masquerade and Storyteller System are trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved. All characters, names, places and text herein are copyrighted by White Wolf Entertainment AB.
The mention of or reference to any company or product in these pages is not a challenge to the trademark or copyright concerned. This book uses the supernatural for settings, characters and themes.
All mystical and supernatural elements are fiction and intended for entertainment purposes only. Reader discretion is advised.
Check out White Wolf online at http://www.white-wolf.com. Check out the Onyx Path at http://www.theonyxpath.com.

ISBN: 978-5-6042703-6-3

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.
Поддержка осуществляется Обществом друзей Мюнхгаузена: www.karlmunchausen.ru.
White Wolf™, Vampire™, Vampire: the Masquerade™, Storyteller System and™, World of Darkness™ © White Wolf Entertainment AB, 2011. All rights reserved.
Текст и иллюстрации © White Wolf Entertainment AB, 2011. Перевод © ООО «Студия 101», 2020.
Authorized translation of the English edition. Used with permission, all rights reserved.

18+